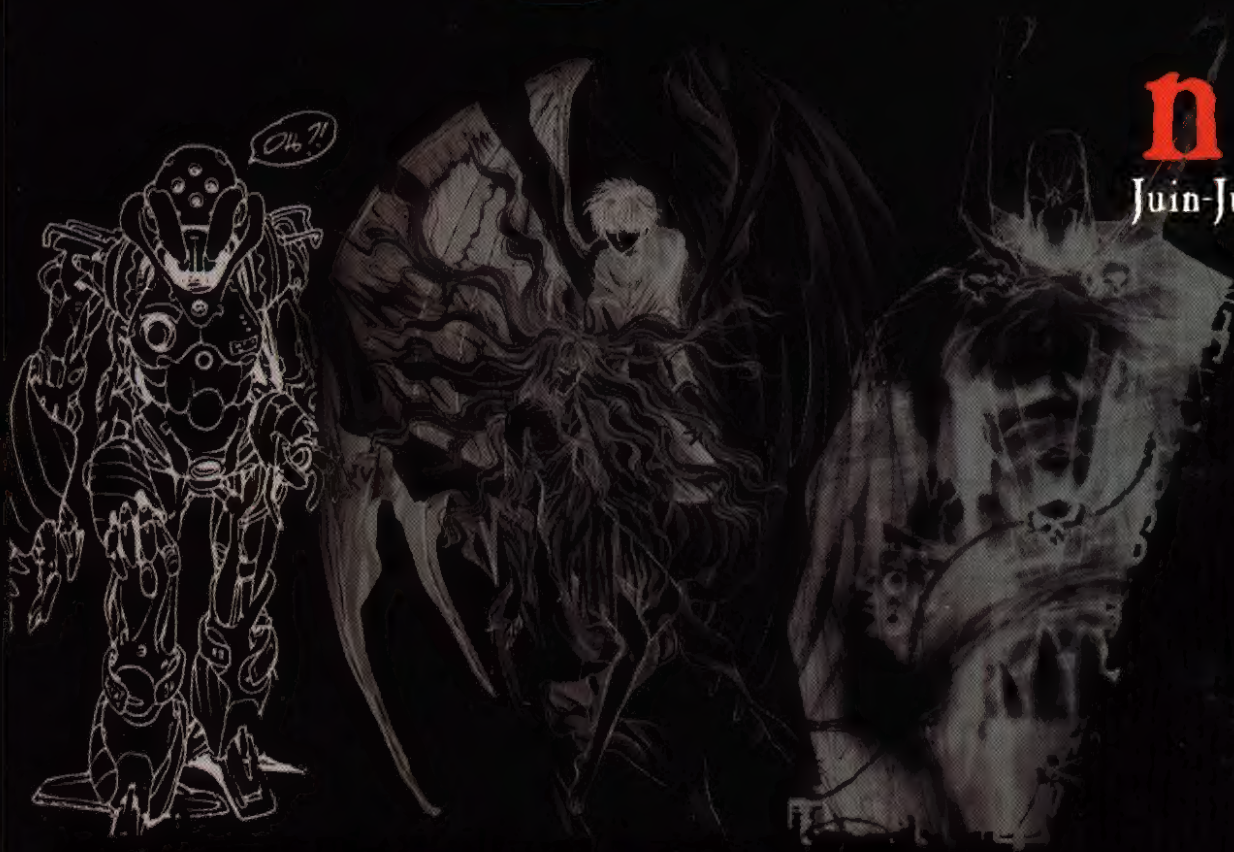


Ellipse

n° 4

Juin-Juillet-Août

35 F



L 9568 - 4 - 35,00 F - RD



Productions
TODD McFARLANE
VATINE, BLANCHARD

SÉRIE B

Studio CLAMP

Spawn et consorts

B. M. BENDIS

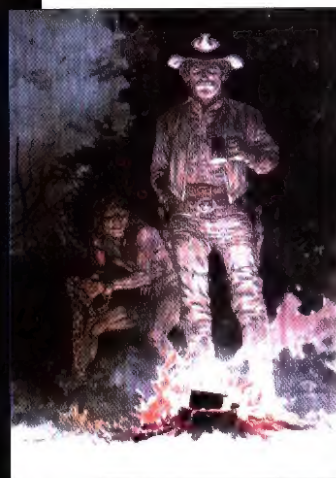
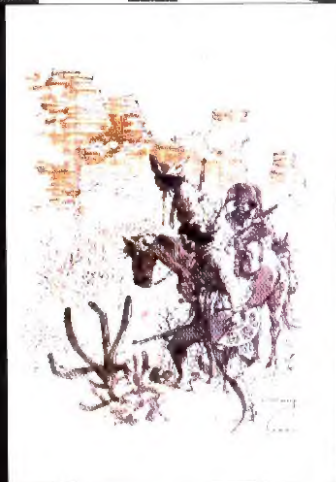
Jinx-Goldfish Sam & Twitch

I K E G A M I

Alack Sinner-Memoires d'un prive

X - C A L I B U R

portfolio



**10 planches en couleurs
numérotées et signées par l'auteur**

P O R T F O L I O I

**uniquement vendu
en souscription
auprès de l'éditeur**

**SEMIC
PRIVILEGE**

**FORMAT : 25 X 35 CM
VENTE PAR CORRESPONDANCE
DE 300 EXEMPLAIRES
NUMÉROTÉS ET SIGNÉS**

Portfolio Hermann 1 au prix unitaire de **399 F** (frais d'expédition compris)

Nom : Prénom : Né(e) le Adresse :
Code postal : Ville : Pays :

Ci-joint mon règlement de FF par

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Eurochèque

☐ Carte bancaire (merci de compléter) : Nom : N° de carte bancaire :
Date d'expiration : Signature :

EDITORIAL

Je m'étais perdue dans la page 99 d'un magazine bizarre. Il me l'avait joué «poudre aux yeux», avec des images et des croquis partout, et je m'étais laissée éblouir. La tête me tournait encore quand je tombai sur cette page au numéro fétiche : «Au sommaire de ce "spécial été", un dossier série noire».

Il fallait que je sache. Bien sûr, le canard promettait de m'en faire voir de toutes les couleurs : du rose, du bleu et du noir, et il fallait se méfier ! Il était question de gars qui travaillent en équipe, et c'étaient de vrais pros ! Mais une chose méritait d'être élucidée : Pourquoi diable tous ces vacanciers se plongeaient-ils dans ces histoires noires, tracées sous la pluie battante à coup de crayons rageurs ? J'aurai trois mois pour le découvrir !

Il faisait chaud, très chaud, même. La couverture noire me rappelait douloureusement que la dégaine des privés n'était pas adaptée à l'été. J'enfilai prudemment une paire de lunettes de soleil pour ne pas me faire éblouir par le papier glacé, et je plongeai dans la lecture de ce dossier brûlant... Quel enfer !

Je rangeai mon imper pour ne pas me faire repérer... Tandis que je déambulais le long des rues arides de la grande cité, je commençais déjà à rêver d'aventure. Les ombres sèches de l'asphalte tannée sentaient la poudre et le risque... Rivée à mon journal, j'oubliais toute prudence !

Dans les journaux du matin, on pouvait lire, sur deux colonnes, qu'une bande de gamins armés de pistolets à eau avait eu raison de ma brillante carrière de détective !

Allez, réveille toi maman ! Qu'est-ce qu'ils vont dire tes lecteurs si tu passes ton temps à jouer, au lieu de l'écrire ton magazine !! Au boulot !

D'ici au mois de septembre, pensez au borsalino contre les coups de soleil !

A.E.

Ekllipse est une création :

Falhène Prod.

Conception et Rédaction :

Falhène Productions

Moca Croce

20140 PETRETO BICCHISANO

Tél/Fax : 04 95 24 39 25

Mobile : 06 15 73 32 08

E-mail : Ekllipse@hotmail.com

Rédacteur en Chef :

Aude ETTORI

Directeur Artistique :

Fabrice DERAEDT

Administration et Édition :

SEMIC

45, rue Broca 75005 PARIS

Tél : 01 43 36 32 00

Fax : 01 43 36 37 96

Directeur de Publication :

Henri-Claude PRIGENT

Directeur de Rédaction :

Patrick MANOUKIAN



Maquettiste :

Jaouen Bouvier

Rédacteurs :

Micéal Beausang

Jaouen Bouvier

Pascaline Clair

J. et Joël Leroux

Tony Letrouvé

Philippe Mouret

Remerciements

Fred Blanchard,

Olivier Vatine et

les auteurs Série B

Todd Mc Farlane,

Michelle Foy

Greg Capullo, Ash Wood,

et Angel Medina

Brian Michael Bendis

José Muñoz et Carlos Sampayo

Frank Poua et Pascal Nino

Michel Schetter

Nicolas Dessaux

Jean Marc Geyer, Amélie Aubert

et Emmanuelle Castro

Et bien-sûr,

Standing ovation pour toi et ta petite famille, Mike !

Ekllipse est publiée bimestriellement par :

SEMIC

45, rue Broca 75005 PARIS.

Distribution : Ekllipse Magazine est disponible en France et en Navarre, en Belgique une fois aussi.

Tout document envoyé est supposé autorisé pour publication sauf réserve contraire expresse. Ekllipse Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.

Ekllipse est une marque déposée appartenant à Falhène Prod. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur. Les illustrations appartiennent aux sociétés ou aux maisons de productions qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Contact publicitaire : Jean-Luc Joguet au 01.43.36.32.00.

Tous droits réservés.

Commission paritaire en cours.

Imprimé en CEE.





SOLEIL LEVANT

GUIDE DU ROUTARD-OTAKU

Tagosaku et Mokubé font du tourisme dans Tokyo p. 10

13

STUDIO CLAMP

La vie en rose ?... p. 13

Entre mystique et harmonique, quatre filles ordinaires se transforment en une équipe d'enfer pour couvrir les pages de tags écolos. Leçon de transparence à la mode trame, leçon de vie à la mode karmique...

ZENITH

GUIDE DU BÉDÉPHILE

Suivez le poisson pilote p. 22

VATINE, BLANCHARD ET SÉRIE B

La vie en Bleu... p. 25

Unis comme les deux doigts de la main, Olivier Vatine et Fred Blanchard voguent depuis quelques années sur la planète bédé. En dessin comme ailleurs, ils prouvent à leur manière que l'union fait la force...

25



SOLEIL COUCHANT

GUIDE DU COMIC-ADDICT

Elle aime son patron, mais il découpe les gens... P. 34



37

Mc FARLANE CONNECTION

La vie en... Noir ! p. 37

Il aimait le noir. D'ailleurs, il n'avait pas tort. Spawn, héros noir et black, allait lui apporter gloire et fortune. Huit ans après, toiles d'araignées et monstres repoussants sont devenus piliers d'un singulier empire...

DOSSIER SÉRIE NOIRE

67

"Sur le carnet de Spade je lus "Mort à l'Arrivée". Qu'est-ce qu'il voulait dire ? En sortant, je repensais à ce Yashimoto qui rêvait de crayonner des privés. Le polar et la BD ! Non mais, quel rapport, je vous le demande ?!"



ALACK SINNER...

Un pêcheur au fond des ruelles de Harlem... p. 67

RYOICHI IKEGAMI

Voyage sanglant dans l'univers noir des yakusa p. 61

BRIAN M. BENDIS

Si Tarantino faisait de la bande dessinée... p. 54

Ici, le cadre urbain s'étale dans la quotidienneté des échanges dans un bar, un restaurant ou un centre commercial. D'autres fois il se visite la nuit par les bas-fonds, les hôtels minables, les allées sombres où naissent le crime et le désespoir. Monde interlope de flics plus ou moins pourris, de détectives désabusés, d'arnaqueurs en tous genres et de chasseurs de primes, sa cité correspond bien à la jungle d'asphalte du roman et du film noirs.

54



RIEN QUE POUR VOS YEUX

A LA PAGE

On les a lus et ça nous a plu ! P. 6

BULLES D'AIR

Coups de cœur, premiers albums, V.O., etc. P. 12, 21, 24, 36, 46

BULLE D'ART

David Vogel, dessinateur tout terrain... P. 75

EXERCICE DE STYLE : FRANCK POUA, PASCAL NINO...

Du comic amateur au pacte noir : Balder. P. 78

PIXEL : VISITE GUIDÉE DU CNBDI

Conversation avec un conservateur : Nicolas Dessaux ... P. 82

EXERCICE DE STYLE : LE COMICS À LA FRANÇAISE

Des petits nouveaux dans les kiosques... P. 86

TACHES D'ENCRES

Des commentaires et des idées ? écrivez nous ! ... P. 96

(E)TOILE NUMÉRIQUE

Pixels insolites, retrouvez-nous sur Internet, P. 98

ÉCRAN TOTAL : XCALIBUR

L'épée mythique en images et en synthèse... P. 91

Le mythe arthurien prendra bientôt un sacré coup de jeune sur vos téléviseurs avec la sortie l'an prochain des vingt-six épisodes de la saga Xcalibur. Du concept aux rendus vidéos, des design signés Druillet au images de Gribouille et Ellipseanime... Découvrez la formule de l'invocation légendaire !

91



SOMMAIRE



J'enlève mon imper et mon chapeau trempés que je confie à Julie, elle au moins ne m'a jamais lâché. La pluie ruisselle sur ma fenêtre et la lumière bleue du néon d'en face donne une ambiance de morgue à mon bureau. Je crois que j'aime bien ça. Julie m'apporte du café, noir de noir, et les prochains dossiers à traiter ; la nuit s'annonce longue...

La carrière de M. Druillet

Si jamais vous allez passer vos vacances au bord de la Méditerranée, ne manquez pas, en chemin, de vous arrêter aux Baux de Provence où se déroule, du 4 Mars au 7 Janvier 2001, une étrange métamorphose. De la carrière de calcaire blanc au vaisseau intergalactique de Lone Sloane, il n'y a que la lumière des projecteurs et la musique envoutante, 4000 m² de parois couvertes d'images de 7 m par 15 orchestrées par G. Iannuzzi vous attendent dans la Cathédrale d'images.

Tel : 04 90 54 38 65, www.cathedrale.images.com



Clamp

Quelques nouveautés en rapport avec le dossier sur Clamp. En effet, on trouve en librairie Card Captor Sakura, vol 3, et Clamp School Detective, vol 2, sous le label Pika Édition qui reprend les titres jusqu'alors édités sous le label Manga Player.



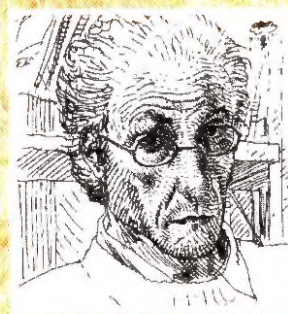
Réédition

Après le joli coffret, et pour ceux qui auraient raté le magistral travail de Yukito Kishiro, Glénat ressort Gunnm en 6 volumes de 350 pages, grand format, avec, en bonus dans le dernier, une histoire totalement inédite.



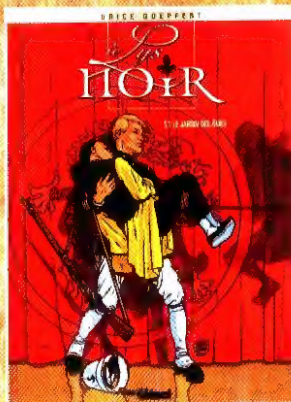
Double jeu

Si vous aviez raté l'expo de Moebius à Angoulême, pas d'inquiétude, elle y est toujours. Si vous passez par là, le CNBDI se fera une joie de vous accueillir et de vous en dire plus sur ce double génie.



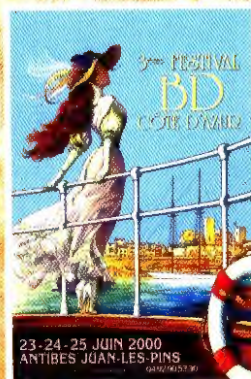
Aliens en vue

Dans Exaxxon, les humains cohabitent avec une seconde forme de vie. Venue d'une lointaine planète, ils sont apparemment pacifiques. Pourtant Hôichu voit en ces personnes des agresseurs. Après Gunsmith Cats, K. Sonoda passe à la SF pour la plus grande joie des ados. Ce titre paraît aux éditions Glénat.



Cannes est fini ?

Ne vous ennuyez pas ! Les 23, 24, 25 Juin 2000 se déroulera, au Palais des congrès de Juan-les-Pins, le 3^e festival BD Côte d'Azur. C'est pas très loin de la croquette et on viendrait rien que pour l'affiche !



Dans ma librairie

Toujours plus d'exclusivités, Cinéflash édite des carnets de croquis (16-20 pages) en suppléments de vos albums préférés. Les Essarts le Roi, Tel : 01.30.88.90.22.

À l'occasion de la sortie de Chaos, Philippe Druillet et les éditions 9^e art (Nancy) s'associent pour produire un série de lithographies inédites.

Tel : 03.83.30.09.09.

Site : chez.com/edition9eart

Sombre Lotus

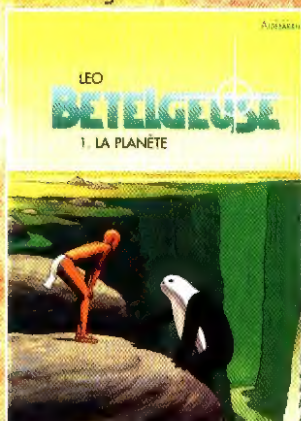
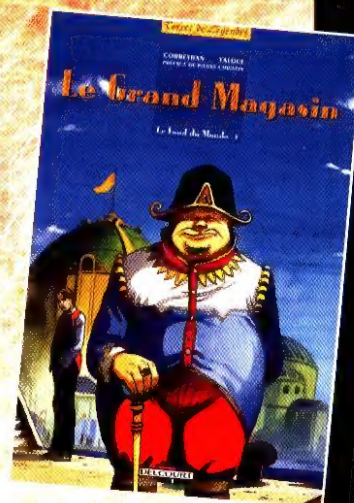
Le premier tome du Lys Noir, le Jardin des âmes, nous embarque pour la Chine du début du siècle dernier (1900). On revoit l'histoire se dérouler, alors que la révolte des Boxers fait rage, à travers la vie haletante de Constantin Bertin. (Glénat, Vécu)

Ils sont parmi nous !
Plongés dans l'univers impitoyable d'une classe de primaire, Lewis Trondheim et Manu Larcenet nous font découvrir Martina et Gildas, deux élèves qui portent un regard acéré sur l'étrange monde qui les entoure. L'un est persuadé que des aliens imposteurs sont infiltrés partout, l'autre que se sont des robots... charmante perspective. (Poisson Pilote, Dargaud.)



La vie en rose

On retrouve Basile, dirigeant d'une station de ski très reculée nommée le Fond du Monde, qui part pour le Grand Magasin à la recherche d'une pièce pour sa machine à laver. Ce lieu où le sur-consumérisme est la règle d'or et où tout le monde vit au rythme des promotions : une dictature de l'achat, avec ou sans crédit ! (Delcourt)



Terre sauvage

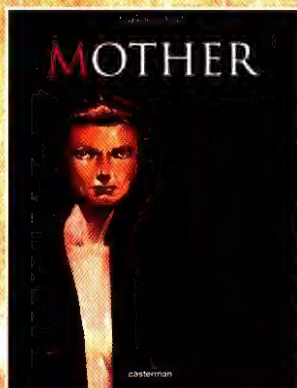
Suite de la série Aldébaran de LEO, nous voilà débarqué sur une planète quasi-désertique à la faune bien singulière... Maï Lan, une indigène de 18 ans, nous guide dans ce monde pour lequel de nombreuses gens se sont embarqués il y a quelques temps. Pour cet ailleurs où tout irait pour le mieux... À la seule condition d'y arriver. (Dargaud)



Supplément dossier

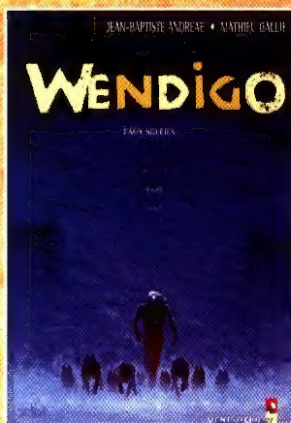
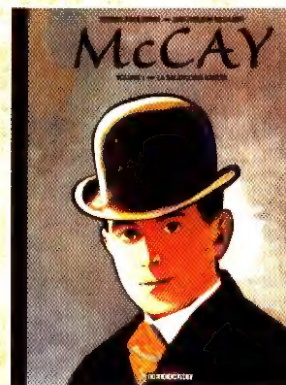
Pour les fans de petites créatures ailées, Yellow Submarine 129 leur est dédié. On y retrouve les interviews de Froud et de Lint, des biographies, un peu d'analyse historique et des petits récits. Les illustrations qui s'égrainent au long de cet ouvrage, entre fantaisie et littérature, ont été réalisées par Patrick Larmer.

Une mère modèle
L'image de la mère tendre et épanouissante est une utopie dans la vie de William. Pourtant très présente, et même omniprésente, elle veut faire de sa progéniture le génie dont elle sera fière... Et lui rompt les ailes le jour de son envol. Un graphisme époustouflant signé Guillaume Sorel. (Casterman)



Little Mémo

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur la vraie-fausse vie de Winsor McCay ! Partez à la rencontre de ce dessinateur prodige américain. Tout le monde connaît Little Nemo, mais qui connaît son auteur ? Et pourtant en voilà une vie qui n'a rien à envier à celle du petit rêveur ! (Delcourt)



White Spirit

Jean-Baptiste Andreae et Mathieu Gallie nous perdent dans la neige et la désolation canadienne. Dans ce décor blanc donc, Malemute Kid, un trappeur, s'éveille à la spiritualité à la poursuite d'un indien fou... Et si les légendes peaurouges avaient un sens ? Dans cet album, les Vents d'Ouest sont grelottants.



Réminiscences

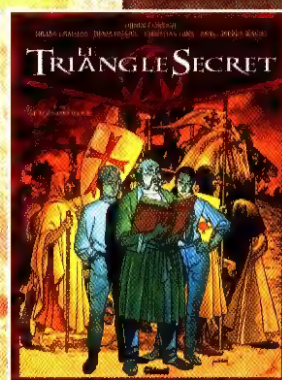
Pour son premier album, Choin se lance sur un scénario de Bajram, sauce post-apocalyptique. Déités et habitations moyenâgeuses sont tout ce qu'il reste dans leurs Mémoires Mortes. Paru chez les Humanoïdes Associés.

Au pied du mur
Dans Mémoire Morte, Marc-Antoine Mathieu nous transporte dans le monde impitoyable du cadastre de la cité. De murs qui apparaissent en "rueuses", d'amnésie collective en mémoire de masse, suivons Firmin Houffe dans son enquête... (Delcourt)



Un peu d'Histoire

Le premier tome de Triangle Secret pulvérise toutes les limites temporelles. On passe du monde actuel aux templiers sans peine et lorsque les sciences occultes s'en mêlent, l'intrigue prend toute son ampleur. Avec l'original concept d'avoir un dessinateur par époque et un scénario totalement préécrit, les manuscrits de Qumrân vont enfin vous parler. (Glénat)





Il y a du beau chez Marvel

• Ce serait vraiment très très dommage de rater ça : Massimiliano Frezzato (Margo et les gardiens du Maser) qui dessine un Serval, trapu et bestial, affligé d'une terrible quête. Bravant esprits malins, pick-pockets et bien d'autres, il nous prouve qu'il peut tout surmonter... pour une petite mousse ! Retrouvez le dans Wolverine n° 77 (Marvel France).

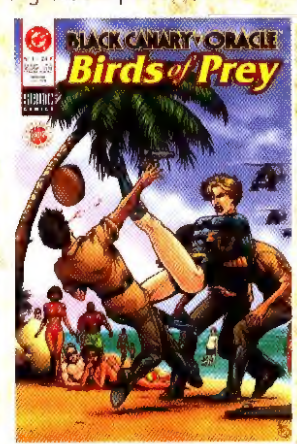


Aimant 1

Brandon Peterson a un style unique dans le comics. On vous en parlait dans le dernier numéro pour Arcanum chez Semic, le voici de retour chez Marvel France avec Magneto Rex, numéro 20 des X-men Extra. •

Le mois des filles en Kiosque !

Pas grand chose de neuf si ce n'est la sortie des aventures trépidantes et explosives de Jeanne Calmant. Il n'y pas de fauteuils roulants mais l'odeur de formol et les petites bandelettes, elles, ne font pas défaut. Painkiller Jane, de son nom en anglais, est pleine d'action... bonne reconversion, non ?



• Deux petits oiseaux... Black Canary et Oracle reviennent dans des inédits par Chuck Dixon et Stefano Raffaele. Action et suspense sont dans Birds of Prey 1, en kiosque dès Juin. Le second (Juillet) sera illustré par Matt Haley. (Semic)

Indispensable !!

• Grâce à ce magnifique objet, ne cherchez plus vos trombones !! Le casque de Magneto comme décoration "utile" pour votre bureau... Il a, comme son propriétaire, l'étonnante capacité d'attirer tout ce qui est en fer. Et puis on ne risque rien de la part de nos collègues de travail ! Quoique... En fait, pour comprendre le réel intérêt, si on peut dire, il faut voir l'allusion à la traduction du mot aimant en anglais et au nom du possesseur de ce heaume.



Longues quenottes

Enfin, la seconde partie de la saga de l'Enfant sans nom. Enfant, c'est vite dit, car il a tout de même la bagatelle de cinq mille ans ! Après Cybersix et Vieilles Canailles, Trillo écrit pour Risso (100 Bullets) "Je suis un Vampire". Sexe, momies, et prophéties sont au rendez-vous. (Albin Michel) •



Mois Celtiques

• Que ceux qui aiment les kilts soient comblés ! Semic a sorti Lady Pendragon, n°1 en Mai où Lady Guenièvre manie Excalibur avec dextérité, épatant ! Vous trouverez également le second épisode de More than mortal où l'Irlande médiévale est à l'honneur.

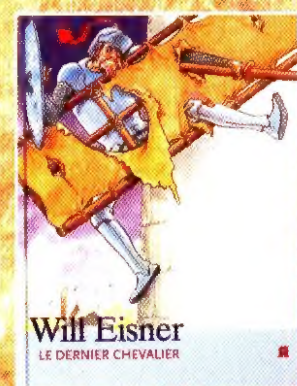
Mort de Rire !

L'incontournable Rire et Mourir d'Alan Moore, Brian Bolland et John Higgins, vient de ressortir de l'ombre aux éditions Delcourt. Publié dans son format d'origine, ce petit bijou nous compte l'histoire sordide et peu drôle du Joker et de son grand pôte Batman. Une rencontre à ne pas manquer ! •



Moulins de papier

• Will Eisner se lance dans l'adaptation du Don Quichote de Cervantes. Le "noble chevalier sans particule" se fait tirer le portrait de façon distrayante, de la littérature à la BD, il n'y a que des traits et des bulles. Un album publié chez Rackam, Vertige Graphic.



Erratum

Dans les images du Comics Addicted du numéro précédent, une petite erreur s'est glissée et est passée quasi inaperçue. En effet, l'encadré de la page 35 est la couverture de Joe Shuster du premier comics qui ne parle que d'un unique personnage. (Superman 1, Été 1939). Voilà qui est réparé !

Chers lecteurs,

Régulièrement dans vos lettres vous nous demandez quelle école d'art ou de dessin nous pouvons conseiller ! Nos connaissances en ce domaine sont restreintes à notre propre expérience et donc limitées aussi bien dans le nombre d'écoles, que dans leur localité. Cependant, bon nombre d'entre vous font des études en ce domaine ! Pourriez vous nous faire parvenir les renseignements concernant vos écoles, (leurs coordonnées, les modalités d'entrée, les cours, éventuellement les plaquettes de présentation...) et ce que vous en pensez, afin que nous puissions vous offrir un repertoire conséquent

Ekllipse. Moca Croce. 20140 Petreto Bicchisano

Ekllipse@hotmail.com

Merci à tous !

FORBIDDEN ZONE

Régulièrement : Expositions et Dédicaces.

3 Etages de :

BD et Comics

(neuf et occasion)

en français et en anglais

Des petits "+" maison et

autres collectors

BD anciennes

Objets et figurines

Sérigraphies

Card Games (Magic etc.)

Trading cards

www.forbiddenzone.net



Vente par correspondance partout en Europe

© Jim Lee

Ouvert du lundi au samedi, de 12 h 30 à 19 h

25 rue des Tamines- 1060 Bruxelles- Belgique

Tel: +32 2 538 85 78 & +32 2 534 63 67 Fax: +32 2 538 24 52

Alpha and Comics Zone

NICE NEWS NEWS US/VF GOODIES TRADING

SALON DE LA B.D. Côté d'Azur 23.24.25 Juin 2004

MARVEL

- COFFRET THE AVENGERS - NOUVEAU Tél
- 1st APPEARANCE LADY'S (Spidergirl, American Dream, Sting, Willothing) - NOUVEAU Tél
- HISTORY SILVER AGE : Captain America, Spiderman, Gwen Stacy, Hulk - NOUVEAU Tél
- FAMOUS COVERS (série 5 - X-Men) - NOUVEAU 129F
- FAMOUS COVERS (série 6 - Children of the atom) TROU 129F
- JUST MARVEL BOWEN
- JUST MARVEL - movie Tél
- ABUKI SCARAB Tél
- ITAKUS MARVEL COLLECTION
- HE HUMAN TORCH (999 ex, 18 cm) 295F
- IE THING (999 ex, 18 cm) 460F
- LUL (999 ex, 21 cm) 460F
- ARNAGE, EAGLE ROCK (666 ex, 25 cm) 1160F
- ispo tout le catalogue, pour tout info Tél
- STATUES**
- APTAIN AMERICA : modern & golden age Tél
- IE THING par Bowen Tél
- AWN - 10th anniversary exclusive Tél
- ANGER GIRL ABBY CHASE - NOUVEAU Tél
- ADY DEMON limited - NOUVEAU Tél
- OCTEUR DOOM NOUVEAU Tél
- ABUKI - NOUVEAU Tél
- MATRIX trinity Tél
- BARBARIAN Frazetta Tél
- STRO CITY le Samaritain Tél
- ON MAN : version gold 1449F
- IE PUNISHER Tél
- EQUIEM de M. Shirov Tél
- AREDEVIL Rouge Tél
- ODD MC FARLANE**
- MATRIX - série 1&2 - le pack de 6 figurines Tél
- MATRIX - Two Pack (Neo vs Smith) Tél
- MATRIX - 12 inch Neo et Trinity Tél
- THE TENTH - les 3 modèles Tél
- CRIMSON - les 4 modèles 495F
- BUFFY AND VAMP - série 2 à partir de 129F
- SPAWN - Classic série 17 NOUVEAU Tél
- DARKCHYLDE - 4 modèles Tél
- SPAWN - Curse Spawn à partir de 139F
- VIDEO GAME FIGURES**
- STREET FIGHTER JUNIOR à partir de 79F
- STREET FIGHTER à partir de 110F
- COFFRET 1 & 2 - FINAL FANTASY VIII 299F
- FFX - Guardian Forces - série 2 249F
- "Gilgamesh, Diabolus, Shiva, bahamut" Tél
- TEKKEN 3 - série 3 A partir de 119F
- PÉCIAL LARA CROFT**
- Lara avec le crocodile - NOUVEAU 115F
- Lara avec le doberman - NOUVEAU 115F
- Lara avec le mutant - NOUVEAU 115F
- Lara avec le tigre des neiges - NOUVEAU 115F

Sur ces articles transport forfaitaire de 19 F

Alpha Omega Librairie

Tel : (33) 0 320 559 054
25, rue de la Clef - 59800 ULLE
Alpha.Omega@wanadoo.fr

Tel : (33) 0 320 319 375

MAGAZINES - ARTBOOK
JAPANIMATION
VIDEO - DVD import
T-SHIRTS - POSTERS
GAMING - CARDS
TRADING - CARDS

Disponible en set, en paquet et à l'unité

COMICS TOYS

Buffy, Marvel Knights, Star Trek, Star Wars, Spawn, Witchblade, Pokémon, Evangelion, Lord of the Rings, Saint Seiya, Austin power, Beatles, Kiss, Movie Maniacs...

Marvel, Image, DC, Chaos, Semic, Marvel France, neuf et occasion...

IMPORT US - VF - BACK ISSUES ...

Précommandes Comics : \$ à 7f

Abonnements US : pour 6 n° achetés, le 7ème offert

alphaomega.fr

L'autre Dimension de la VPC



Les premiers pas du journalisme satirique ne sont pas vus d'un très bon œil par les dirigeants. L'éditeur qui publia, en 1880, un dessin de Honda parodiant les difficultés du nouveau gouvernement parlementaire, écope d'un an de réclusion. Mais on n'arrête pas un train en marche...

Routard Otaku

4. RAKUTEN KITAZAWA

A la fin du XIX^e siècle, les dessinateurs japonais délaissent leur inspiration européenne pour l'Amérique où un dessin politique plus fin est très en vogue. Cette période correspond également aux premières tentatives de strips de **Joseph Pulitzer** dans le supplément hebdomadaire du dimanche. Publiées en couleurs, ces bandes à la renommée florissante prennent une ampleur sociale épatante. Leur notoriété rejoint celle des sports nationaux tant adulés par les américains tel le base-ball ou encore le football (à ne pas confondre avec le Soccer) et s'étend jusqu'au "Pays du soleil levant". Quelques années plus tard, un dessinateur nippon : **Rakuten Kitazawa** (1876-1955) adapte puis rend populaire la profession de Journaliste-dessinateur en s'inspirant de ces strips. Dans la même mouvance, est également présent **Ippei Okamoto** (1886-1948) qui participe avec ferveur à la reconnaissance du dessin critique.

La seconde guerre mondiale est aussi un événement marquant pour la bande dessinée japonaise. Alors, beaucoup de strips sont traduits en japonais, imposant le format comme un incontournable. Il faut également souligner que les strips américains publiés au Japon ont un goût indéniablement exotique et possèdent donc un aspect très attractif sur les lecteurs nippons.

Mais ils se lasseront assez vite, prenant en main la production de titres semblables.

UN PIONNIER DE LA BD NIPPONE

Kitazawa a été initié au monde de l'image dès l'âge de douze ans, à Taikōnan, où il étudie la peinture. Sur le conseil de **Yuckichi Fukuzawa**, figure d'avant-garde au Japon, qui lui dit : «A l'ouest, existe un dessin qui caricature à la fois la société et le gouvernement. Ce sont les seules images qui sont capables de faire bouger le monde. Si tu veux devenir un artiste, tu dois te faire pionnier de ce domaine.», il se lance dans ce nouvel art encore peu répandu dans son pays. Il apprend donc à manier l'art du dessin critique à l'occidentale

sous la tutelle de l'australien **Franck Nankivel**. Accepté au sein du journal «*The box of Curios*» (magazine anglophone de Yokohama) grâce à ses connaissances, il en est le seul auteur autochtone. Il s'y perfectionne et étend sa maîtrise des techniques modernes et porte une grande attention à l'anatomie et aux perspectives, caractéristique du dessin américain. Bientôt il sait jouer aussi bien du plus traditionnel et asiatique pinceau, au trait léger et aérien, que du stylo venant de l'occident, dont le trait est simple et un peu plus raide. Il joue de cette dualité pour construire des parodies sociales et politiques très aiguës qui tranchent dans un monde où le non-dit est la règle.



→ Encadré, en haut à gauche, Couverture du Tokyo Puck.

→ À gauche, Autre couverture du même journal. Les filles japonaises naissent aussi dans des roses??

↳ Ci-dessus, deux rustres : Tagosaku et Mokubé, s'arrêtent à une pompe pour se désaltérer. Malheureusement, pour nos deux malheureux, il n'y a pas de mode d'emploi livré avec !



PREMIERE EXPERIENCE

Dès 1899, il travaille pour le *Jiji Shimpō* en tant que dessinateur de presse mais aussi auteur de bande dessinée. En 1902 Kitazawa crée la première version japonaise du strip avec des personnages qui reviennent d'un numéro sur l'autre. À la mode des descendants des cowboys, le supplément : "*Tagosaku to Mokubé no Tōkyō Kembustu*" ("Tagosaku et Mokubé font du tourisme dans Tokyo") est publié dans le *Jiji Manga*, supplément couleur hebdomadaire de cette même revue. Ce Journal, entièrement rédigé en japonais, ne contient pas encore de bulles et pourtant, l'influence d'auteurs américains est indubitable. Parmi ceux là, on peut citer **Outcalt** (Yellow Kid), **Dirks** (Pim Pam et Poum), ou encore **Oppen**, auteur du Happy Hooligan.



l'Occident oriental que du reste du monde : une des couvertures montre le Tzar Nicolas II en train de se mordre l'ombilic par frustration, ainsi que du reste du monde. Sur une autre, on retrouve Teddy Roosevelt qui tente désespérément d'attraper un WASP* anti japonais qui s'est posé sur son dos. Cela montre à quel point les japonais étaient concernés par les lois discriminatoires xénophobes passées aux États-Unis et avaient le soutien des ambassades américaines qui se retrouvaient dans une drôle de posture. Toujours dans cette même optique, les titres et légendes sont en plus traduits en anglais et en chinois.

C'est le premier journal dont les pages sont remplies par des auteurs nippons, imprimées en grand format et en couleur. Le tirage et la diffusion de ce titre sont très ambitieuses (plus de 100 000 exemplaires) et font date dans le

monde entier, surtout vis à vis des comics books américains à venir. C'est à cette période que Kitazawa gagne sa renommée. Il fonde aussi le *Rakuten Puck* en 1912 qui perdurera jusqu'en 1932, et d'autres journaux en 1914 et en 1921.

Fort de ces enrichissantes expériences, il entreprend de faire un tour du monde, pour confronter son œuvre à des avis plus internationaux. Alors qu'il expose à Paris, il reçoit la légion d'honneur en 1929, faisant de lui l'un des rares auteurs nippons à être reconnu de façon internationale. C'est d'ailleurs l'un des seuls qui ait un musée en son honneur de nos jours. A son retour, il publie *Souvenirs des pays occidentaux*. C'est à cette même période que des recueils de ses œuvres sont édités. Cinq ans plus tard, il crée la première école japonaise de dessin caricatural, de peinture et de BD.

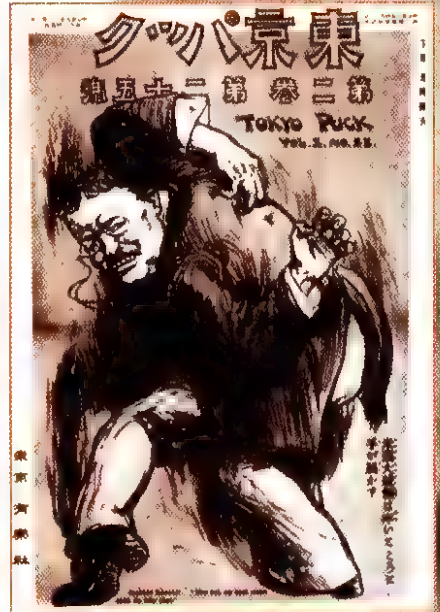
Encadré, en haut à droite. Couverture du *Tokyo Puck*. L'insecte n'est pas tombé lors de l'impression : c'est un WASP* déguisé. Mais si je vous le jure !!!

À gauche, publié dans un numéro sur le droit de la femme, il montre le résultat de la pratique excessive du sexe sur la famille et prône les valeurs traditionnelles.

À droite, On se demandait pourquoi la ruée vers l'or avait stoppé. Ce n'est pas à cause d'une épidémie de fièvre jaune, c'est qu'ils se sont tués à la tâche.

À droite, Publié dans le *Jiji Manga*, le supplément du *Jiji Shimpō*. Sa Majesté est servie !

K. Jaouen



Routard Otaku



HUNTER X HUNTER

Yoshihiro Togashi

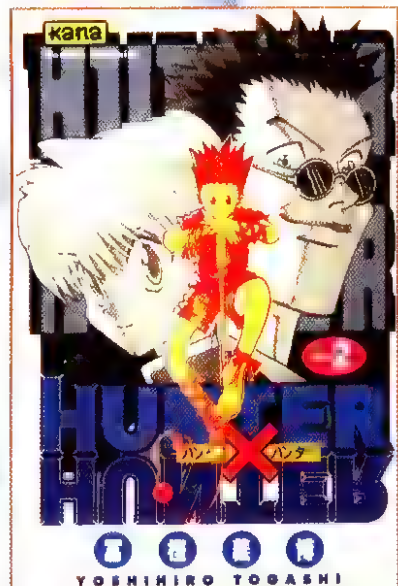
Que ce soit les espèces monstrueuses, les trésors cachés, les terres inexplorées ou tout simplement les mets raffinés peu répandus, l'inconnu et le rare dégagent une force magique qui attire certains hommes. Ceux qui en font un métier sont appelés des Hunters.

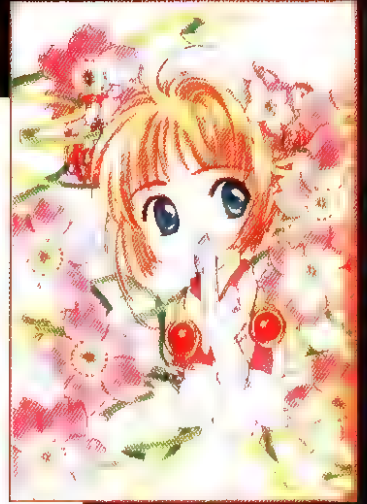
Gon est un jeune villageois un peu naïf qui rencontre le destin au détour d'un chemin.

Ici, ce dernier a les cheveux longs et un grand katana. A la suite d'une discussion, il décide de marcher dans les pas de son père, un hunter de grande renommée. Il part donc pour un voyage initiatique dans un univers, à la fois proche et tellement lointain du notre. Yoshihiro Togashi le peint avec dynamisme et nous offre une lecture distrayante et sympathique.



Hunter X Hunter
Kana, Dargaud, 00





© Clamp, 98-00.

CLAMP



Depuis le début des années 90, le nom Clamp est devenu synonyme de succès dans le monde du manga japonais, et plus récemment dans celui de l'animation. En France la Clampmania vit de plus belle avec un nombre toujours croissant de mangas traduits. Mais qui se cache derrière ce nom étrange ?



CLAMP





© Clamp, 94-00.

Un quatuor à plume

Clamp aujourd'hui ce sont quatre jeunes femmes d'une trentaine d'années qui cartonnent régulièrement en tête des meilleures ventes de manga au Japon. Mais il n'en a pas toujours été ainsi. À l'origine, en 1984, c'était une équipe de onze personnes dessinant des «dōjinshi» (fanzines parodiques japonais) et au style pas encore très affirmé. Faisant une force de leur diversité, elles ont combiné et raffiné leur talent jusqu'à ce que s'en dégage une réelle identité.

Ce faisant, le groupe a progressivement diminué, jusqu'à ce qu'en 1991 il ne reste que les quatre membres actuels. **Nanase Ohkawa**, la scénariste s'occupe parfois du design et gère la carrière du groupe. **Mokona Apapa** est la dessinatrice principale. Elle est assistée dans sa tâche par **Satsuki Igarashi** qui s'est spécialisée dans l'art de poser les trames et par **Mick Nekoi** qui l'aide pour les décors et détails et dessine les SD, ou Super Deformed. Depuis peu, Mick est également dessinatrice principale sur quelques séries. Son style étant beaucoup plus épuré que celui de Mokona, la différence est immédiatement perceptible.



• Ci-dessus : Lys et arabesques. *Magic Knight Rayearth* a plus d'un point commun avec Mucha. À droite, *Rg Veda*, tout est dans la composition.

Clamp, c'est d'abord un style de dessin unique mis au service de scénarios complexes et d'histoires palpitantes qui tiennent le lecteur en haleine jusqu'au bout. Mais c'est surtout une équipe extraordinaire qui tire sa force de la complémentarité de ses membres.

Le style et le scénario sont interdépendants chez Clamp, ce qui explique aussi qu'en dehors du fait que la dessinatrice ne soit pas toujours la même, le style de dessin varie considérablement d'un livre à l'autre. C'est un fait assez rare chez la plupart des mangaka, mais cela donne une partie de son intérêt et de sa variété à l'œuvre du groupe.

Arcanes

Apparenté au style shōjo, les dessins de Mokona, et par extension de Clamp, sont aisément reconnaissables. Vous ne manquerez sans doute pas d'identifier ces hommes à la stature triangulaire, ces jeunes filles aux chevelures fleuve et ces visages mangés par des yeux gigantesques. Cet artifice employé pour rendre les personnages très expressifs dans les mangas pour filles, est ici quasiment poussé à la caricature. Sortie des uniformes d'écoliers, Mokona affectionne particulièrement la composition de costumes fantaisistes. Certaines pages pourraient passer pour des catalogues de modes : les tenues de Sakura (*Card Captor*) rivalisent de frivolité avec celles d'Hokuto et de son frère Subaru (*Tōkyō Babylon*).

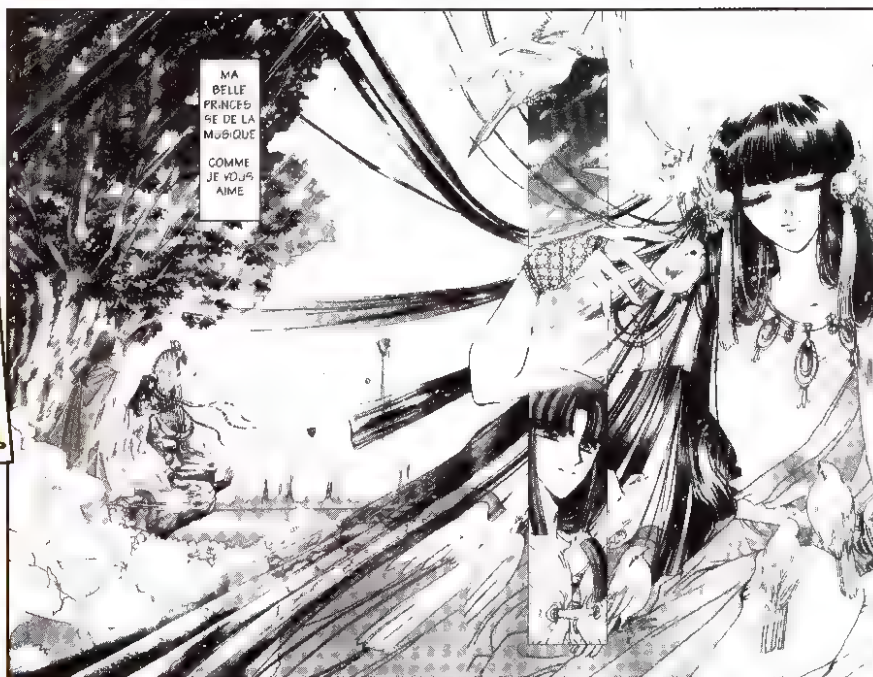
On trouve également des influences extérieures au manga comme l'art nouveau qui a beaucoup marqué le monde artistique japonais en particulier l'œuvre de **Yoshitaka Amano**, célèbre designer des jeux vidéo *Final Fantasy*, ou encore un manga comme *Ah my Goddess* ! Chez Clamp, Mokona s'en inspire dans sa



• En haut à gauche : Drapes, visages et surtout les chevelures caractéristiques. *Rg Veda* c'est Clamp.

• Ci-dessus : Impossible de ne pas ressentir l'influence du papa d'Alien Helvet, H.K. Giger.

manière de dessiner les contours, les cheveux longs, les habits et leurs drapés, ainsi que pour certaines poses des personnages, en particulier dans *Rg Veda* et *Magic Knight Rayearth*. Enfin, de nombreuses illustrations en couleur sont ornées de cadres et auréoles, et rappellent l'œuvre d'**Alfons Mucha**.





♥ Ci-contre, Shirahime Sho présente la particularité d'être le seul manga des Clamp dont les valeurs sont posées au lavis d'encre

A droite, Nadeshiko la maman de Sakura jeune et dessous Ambre le mini ange de Wish ♥

volumes de **Rg Veda** Il faut dire aussi que c'est une technique qui s'inscrit parfaitement dans la mode du kawaii japonais, particulièrement en vogue ces dernières années, surtout auprès des jeunes filles, qui représentent une part non négligeable de leur lectorat.



© Clamp, 94-00.

Vous ne manquerez pas d'identifier ces hommes à la stature triangulaire, ces jeunes filles aux chevelures fleuves et ces visages mangés par des yeux gigantesques..."

Il faut ajouter à cela l'admiration plus atypique de Mokona pour les dessins de H. R. Giger. Cela se retrouve entre autres dans sa façon de dessiner les petits détails. Certains décors de **Rg Veda**, seul manga du groupe à affirmer autant cette affinité avec le style du designer d'Alien, tout comme quelques illustrations réalisées sur **X**, donnent même l'impression d'être sortis tout droit des toiles du maître, un véritable hommage !

Mini Me II

Pour créer des effets de rupture dans la narration les Clamp se servent également de SD, et ce, même dans leurs œuvres plus sérieuses. Les SD sont ces petits personnages, de taille réduite, au corps tout en rondeurs avec une tête et des yeux énormes. La plupart du temps, ce sont les personnages ordinaires qui prennent pour quelques instants cette forme infantile. Cette métamorphose leur confère le statut de gamin qui aurait fait une bêtise et qui voudrait se faire tout petit. Les Clamp ont également l'habitude de se représenter elles-mêmes sous forme de SD dans de courtes parodies comme on peut en voir à la fin des



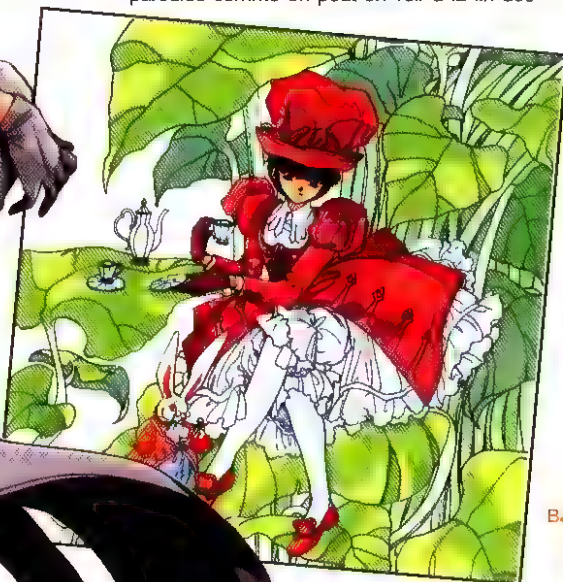
C'est en réalisant ces petits personnages que Mick Nekoi a d'abord su faire reconnaître son talent, avant même de travailler sur ses propres séries. Ce n'est donc sans doute pas un hasard si dans **Wish** le personnage principal, Ambre (Kohaku), un jeune ange n'ayant pas fini son apprentissage, se retrouve réduit à cet état dès la nuit tombée. Ambre vient s'installer chez Shûichirô, chirurgien de son état, en attendant de trouver comment remercier ce dernier de l'avoir aidé à échapper à un vilain corbeau... Plus enfantin, plus aérien, le style de Mick accentue l'effet de légèreté et d'insouciance de l'histoire. Plus récemment **Suki Dakara Suki**, présentait le même type d'effet.

Gris, noir, blanc...

Indépendamment de ces similitudes, l'œuvre des Clamp présente une grande variété d'expressions graphiques. Le manga n'étant que très rarement coloré, la plupart des titres sont mis en valeur par un ajout de trames, c'est à dire un alignement régulier de motifs ou de points donnant un effet de texture.

Pour constater l'intérêt de cet artifice, on peut se pencher sur **Shirahime Shô**, une de leurs premières œuvres professionnelles

➤ A gauche, Défile de mode permanent et déguisements étranges sont au rendez-vous de **Tôkyô Babylon**. Et partout ces lapins blancs nous posent cette même interrogation : Quelle influence Lewis Carroll peut-il bien avoir sur le travail des Clamp ?



Elipse

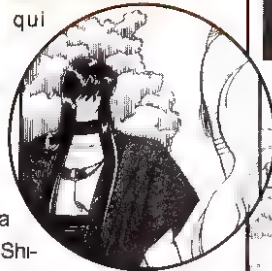


© Clamp, 94-00.

➔ Ci-contre, Clover, incroyable précision de la composition, mécanique

A droite, Les trames et quelques détails sur celles-ci. (RG Veda)

qui



est entièrement peinte. Ce recueil présente trois contes du Japon ancien sur la déesse de la neige Shirahime qui, dit-on, pleure les jours de neige. Le dessin, au pinceau, donne à l'histoire un côté ancien, poétique et intimiste.

En général, les trames sont employées pour donner relief et variété au dessin noir et blanc. Le premier usage évident des trames est de permettre, par des dégradés de gris, de poser les zones d'ombre et de lumière. Ceci donne profondeur aux éléments d'un décor et émotion et reliefs aux visages des personnages. Leur usage impose beaucoup de régularité et le choix des zones à recouvrir implique également une maîtrise de l'anatomie et de la perspective. Le fait que Satsuki Igaraki se soit spécialisée dans leur pose donne donc incontestablement beaucoup d'ampleur aux travaux du groupe.

Les trames sont également un moyen riche pour faire varier les effets de matière. Leur usage extensif dans les mangas a permis que se développe un très grand nombre de motifs, depuis les plus simples (traits, hachures, nuages de points...) aux arabesques fantaisistes les plus complexes (motifs floraux, tissus, marbres...). Dès que l'on a besoin de ces motifs réguliers, la pose de trame assure un gain de temps considérable par rapport à l'usage du pinceau.



➔ Ci-dessus et à droite Tokyo Babylon est un travail sur les masses où le noir et les trames sombres prennent le pas et envahissent les pages pour une ambiance très noire et désespérée



L'hermite

Pour accentuer le modernisme de certaines œuvres, Mokona prend le parti des contrastes et des masses. *Tôkyô Babylon*, par exemple, regorge de grands aplats noirs, que ce soit dans un jeu sur les costumes ou à des fins narratives, pour renforcer l'idée de dureté ou de malaise. La série raconte l'histoire d'un personnage assez inhabituel. En effet, le jeune Subaru Sumeragi est un exorciste. Loin des soucis de l'adolescent moyen, le jeune homme extrêmement sensible, n'a que peu l'occasion de s'interroger sur ses propres choix.



Il a hérité d'un don qu'il met au service des habitants de la ville, pour aider des esprits à trouver le repos. Inévitablement, ces missions l'amènent sans cesse à rencontrer les visages troublés de la société japonaise. Il est confronté à la violence quotidienne, depuis celle qui naît au sein même d'une famille, jusqu'à celle qui émane de l'intolérance ou de la criminalité. Le rôle même du jeune sorcier donne le ton à une série très noire qui se déroule dans la pénombre. Une page peut très bien être complètement noire et montrer Subaru en tout petit, perdu devant l'immensité de ses interrogations, vidé par ce qu'il vient de vivre, choqué.

"Le destin est puissant. Prédications et prémonitions font volontiers des personnages des victimes enchevêtrées dans une toile sur laquelle ils n'ont pas de prise..."





► A gauche et à droite d'immenses espaces blancs créent un décor surréel aux tribulations de Suh. La page est conçue pour plonger le lecteur dans le vide devant ces contrastes ombre/lumière (Trèfle) ►



© Clamp, 94-00.

prophétie. Pour que vive l'enfant qui le tuera et qui mettra fin au règne du monde des cieux, il devra endosser la perte des siens et combattre le nouvel empereur. Pendant dix volumes les personnages font tout leur possible pour contourner leur destinée tragique et faire en sorte que le pire ne se réalise pas. Toute la question sera alors de savoir quel sacrifice est assez grand pour qu'ils cessent d'être inéluctablement rattrapés par le sort

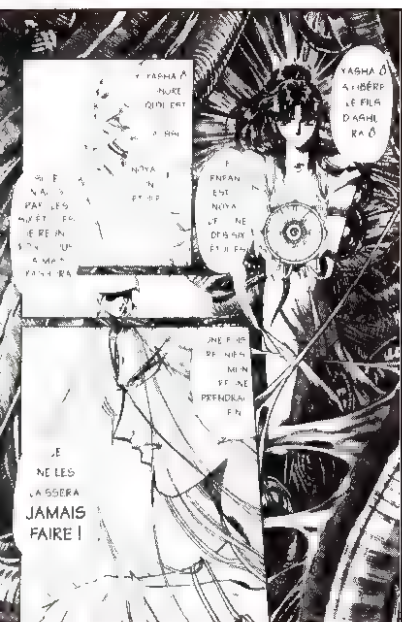
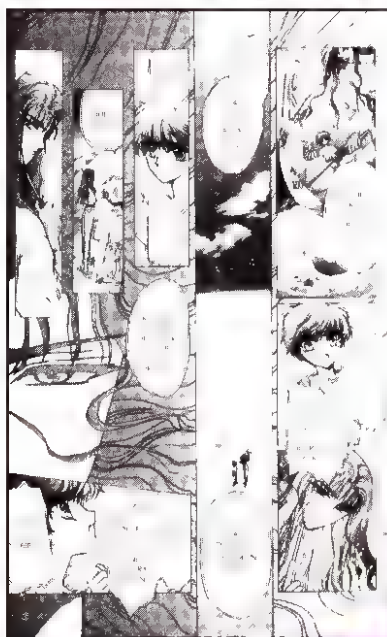
Le pendu

On retrouve exactement le même type de problématique dans X. Le slogan du titre est plus qu'évocateur : « Their Destiny was foreordained » (« leur destin était tracé »). Les protagonistes de l'histoire, marqués dès leur naissance, se rencontrent et se confrontent au fil des tomes jusqu'à ce que soient réunies les conditions d'un affrontement décisif

Une fois encore la constitution du groupe et de son unité sont des moteurs importants du scénario, à ceci près cette fois qu'il sera question de deux groupes au lieu d'un seul, et qu'ils seront liés de manière inextricable.

A l'opposé, **Trèfle (Clover)** joue sur la transparence de grands espaces dépouillés et sur la juxtaposition des noirs et blancs. L'emploi des zones d'ombre et de lumière délimite des espaces au-delà de la case, dans une composition quasi aérienne. L'histoire, celle de Suh, une jeune captive aux ailes mécaniques, nous entraîne dans une étrange échappée au travers d'un univers futuriste et gothique. Les paroles d'une chanson servent de fil conducteur à ce voyage amer, mais de toute beauté car de loin le plus original dans son découpage et sa mise en « gris ».

Dans ces deux séries, les personnages flottent dans un monde où tout semble les vouer à la fatalité



La roue de la fortune

Prédictions et prémonitions font volontiers des personnages des victimes enchevêtrées d'une toile sur laquelle ils n'ont pas de prise. Chez Clamp le destin est puissant et on ne peut y échapper. Seule change peut-être la manière de l'aborder. Cette thématique devient centrale

dans certaines de leurs œuvres, en particulier dans celles considérées comme les plus adultes.

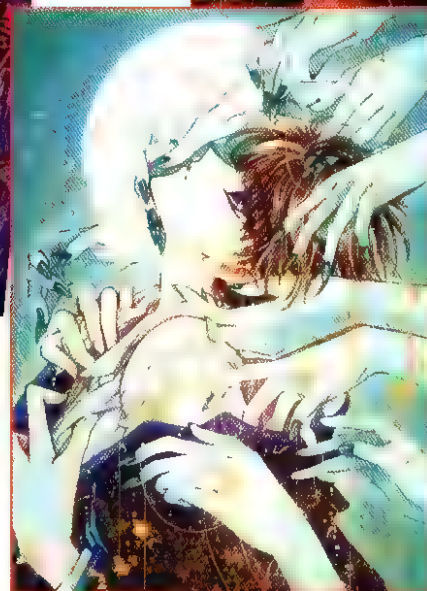
Le **RG Veda** (lire « rigue véda ») est à l'origine l'un des textes sacrés les plus importants de la religion hindouiste. Nanase s'en est inspirée pour les personnages du manga du même nom, mais sans en garder pour autant l'histoire. Il y a 300 ans dans le royaume des cieux, Taishakuten, un général, se rebelle et décide de prendre la place de l'empereur. Pour se faire, il le tuera, lui et son bras droit Ashura-Oh, dieu de la guerre. Une prêtresse qui voit dans l'avenir, prédit alors que la réunion de six personnes, les "six étoiles", réunies autour de l'enfant d'Ashura-Oh, conduira à la destruction de tout mal. 300 ans après l'avènement de Taishakuten, un jeune roi, Yasha-ô va ramener Ashura-ô, l'enfant du dieu, et permettre l'accomplissement de cette



► Ci-contre, La liseuse de rêves, personnage énigmatique et récurrent de l'œuvre de Clamp

► A gauche, La roue de la fortune de RG Veda où le jeune garçon apprend que tout est écrit, mais le savoir n'est pas l'accepter et le refuser suffit-il à changer l'avenir ?

A droite, Enchevêtré dans les fils du destin Kamui (X) veut être maître de son avenir



Et il y a



© Clamp, 94-00.

À gauche et à droite X comme Tokyo Babylon montrent régulièrement la tour de Tokyo décadente comme Babel l'ancienne

À droite, les fileuses, sur fond sombre et Gigerien tissent la toile de la destinée des hommes

De plus, quels que soient les antagonismes des deux parties, rien ne permet vraiment de définir

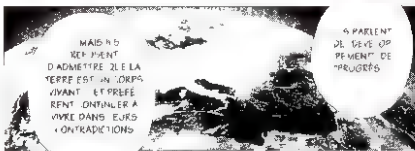
s'il y a un mauvais camp et un bon.

La troisième caractéristique commune avec RG Veda réside dans les prédictions de la liseuse de rêves Hinoto. Celles-ci ne sont jamais aussi précises que celle de Kuyo, la prêtresse de RG Veda, elles donnent donc toujours lieu à interprétation. Kamui, un jeune garçon solitaire et violent, va être le personnage central d'une histoire quasi apocalyptique. Aux dires de la prophétie, il est investi d'un choix qui va faire basculer l'équilibre des forces entre les deux groupes d'opposants : les Dragons de la Terre et ceux du Ciel, et par là, déterminer l'avenir de la Terre. Bien entendu, L'adolescent qui aspire à une vie moins dramatique que celle que lui a réservé son enfance, tente lui aussi vainement de se rebeller contre sa destinée. À l'inverse de bien des personnages, Kamui est un anti héros, antipathique et incertain.

Les événements ne sont pas fixés totalement dès le départ puisqu'il est question de choix, ils flottent plutôt dans un univers des possibles sans pour autant que tous ne puissent être évités. Le côté fataliste ne disparaît donc pas totalement, et la question de savoir quelles sont les valeurs qui déterminent les choix des personnages devient de plus en plus importante.



pse



Le Mat

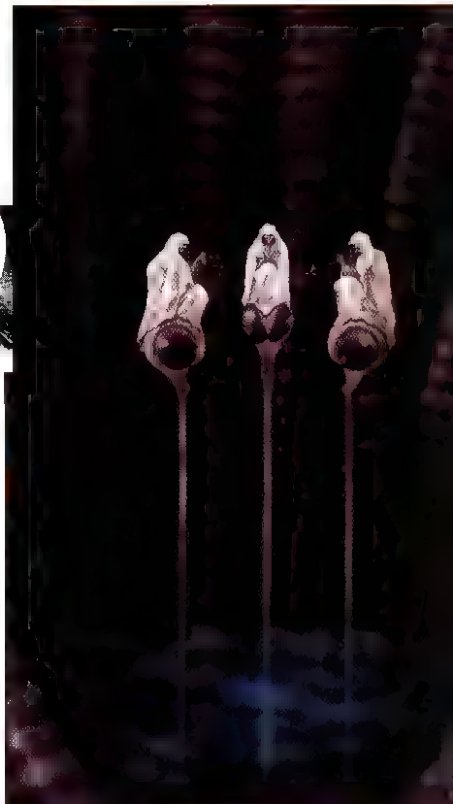
Ce type de scénario où les révélations s'emboîtent comme des poupées russes, est caractéristique des travaux de Clamp. Les histoires simples ne sont pas leurapanage, et éclairés par le dénouement, on trouve souvent à la relecture des détails importants auxquels on n'avait pas fait attention au départ. La majorité des œuvres du groupe vont procéder de ce système de rebondissements et de découvertes.

"Ajoutez à cela que la fillette passe son temps à parler à ses ours en peluche et vous obtenez le scénario le plus gnanngnan que vous ayez jamais lu..."

Ceci pourrait sembler classique, s'il n'y avait en plus un décalage certain entre la forme de ces bédés de type shōjo, et le réel souci de mettre l'œuvre au service d'un message et d'une réflexion de fond sur le monde actuel, l'éthique ou l'écologie. Ainsi les titres les plus graves, comme Tōkyō Babylon, RG Veda, ou X sont parsemés d'une bonne dose d'humour caractérisée par des passages en SD ou simplement par des costumes ou réflexions extravagantes, tandis qu'à l'opposé les titres plus légers peuvent s'avérer bien plus riches qu'ils n'en ont l'air.

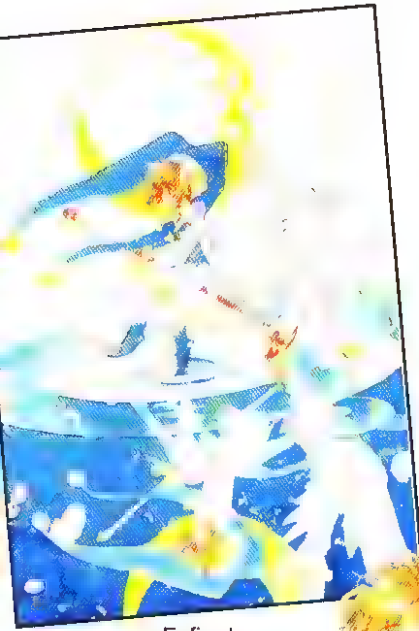
Suki dakara suki (J'aime, donc j'aime) est un exemple des plus flagrants d'une bédé qui a priori pourrait passer pour niaise et insipide. Imaginez : l'héroïne, Hina Asahi, jeune collégienne, habite seule car son riche papa est très occupé. Elle est toute excitée par l'arrivée de son nouveau voisin, M.Asō, qui se révèle être également son nouveau professeur. Ajoutez à cela que la fillette passe son temps à parler à ses ours en peluche et vous obtenez le scénario le plus gnanngnan que vous ayez jamais lu.

En bas : Suki dakara suki : super nuniuche envahit les planches de Mystery DX, au programme : petite fille de riche, étrange voisin et ours en peluche. Très importants les ours en peluches !



Évidemment, ce n'est qu'une première impression. Si le manga est publié dans une revue qui s'appelle *Mystery DX* ce n'est pas un hasard... Des éléments étranges commencent à être révélés sur le gentil voisin, et la guimauve prend peu à peu une odeur bien plus poivrée...





Enfin, les

Clamp ont créé quelques séries enfantines qui, adaptées en dessins animés et jeux vidéo, ont beaucoup contribué à leur succès. Ces dernières fournissent également de symboles et de messages, mais dans la bonne humeur qui convient à l'enfance.

Couleurs

L'histoire de **Magic Knight Rayearth** a commencé lorsque Sega, sur le point de lancer la Saturn, sa nouvelle console de jeu, a demandé à Clamp de composer une histoire susceptible d'être adaptée en jeu vidéo. Le scénario se construit donc selon les arcanes de la quête initiatique : la grande prêtresse ayant été enlevée, trois jeunes filles - Hikaru (la lumière), Umi (la mer) et Fuu (le vent) - sont projetées dans un monde imaginaire qu'elles vont devoir sauver. La venue des Magic Knights est annoncée dans le

monde de la princesse Émeraude depuis bien longtemps et fait partie de la mythologie du monde. On y retrouve l'idée de prophétie, mais dépourvue de l'aspect tragique. Les jeunes filles sont vêtues de costumes dont les couleurs correspondent au symbolisme japonais : Hikaru est habillée en rouge et est énergique, Umi est habillée de bleu et s'énervait facilement, Fuu est habillée en vert et est toujours calme [NB : Ce système différent du nôtre et particulièrement utilisé dans les séries live de type *Biomani*]. Comme dans un jeu d'aventure classique, elles apprennent de nouveaux sorts, affrontent des ennemis de plus en plus puissants, acquièrent de nouvelles armes et progressent au fur et à mesure des épisodes.

La parodie est tellement poussée que Fuu se demandera même si elles n'ont pas été projetées dans un jeu vidéo !

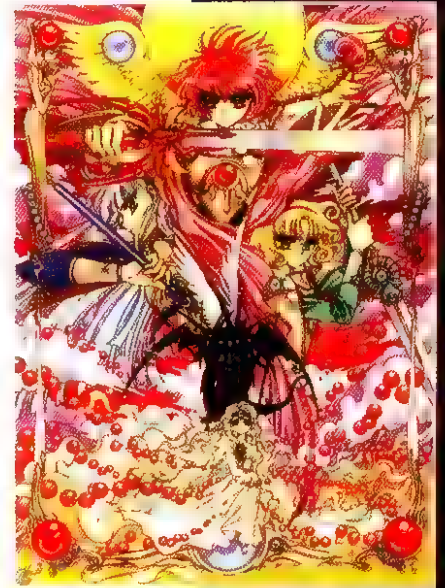
Magical manga

Ce système de progression, qui était une nécessité pour l'adaptation de *Magic Knight Rayearth* en jeu de console, devient un élément de narration efficace dans **Card Captor Sakura**. Ce titre représente un passage presque obligé dans un style très représenté dans le shôjo manga : celui des «*Magical Girls*». Ce terme anglais désigne un type d'histoires dans lesquelles les héroïnes sont des jeunes filles aux pouvoirs magiques. Des séries animées diffusées en France comme *Gigi* (Minky Momo), *Creamy*, merveilleuse *Creamy* (Creamy Mami) ou même *Sailormoon* sont de bonnes représentantes du genre. L'héroïne de celui-ci est Sakura Kinomoto, une écolière de CE2. Un peu avant son entrée en CM1,

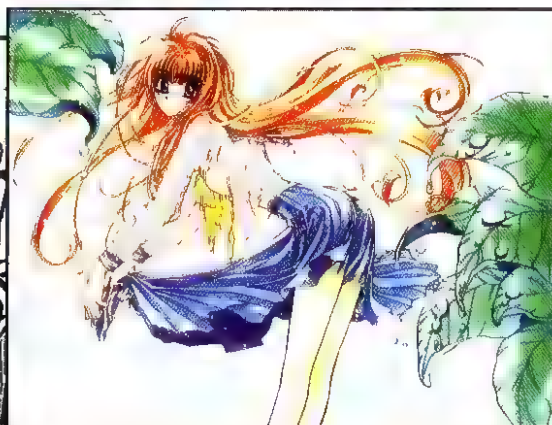
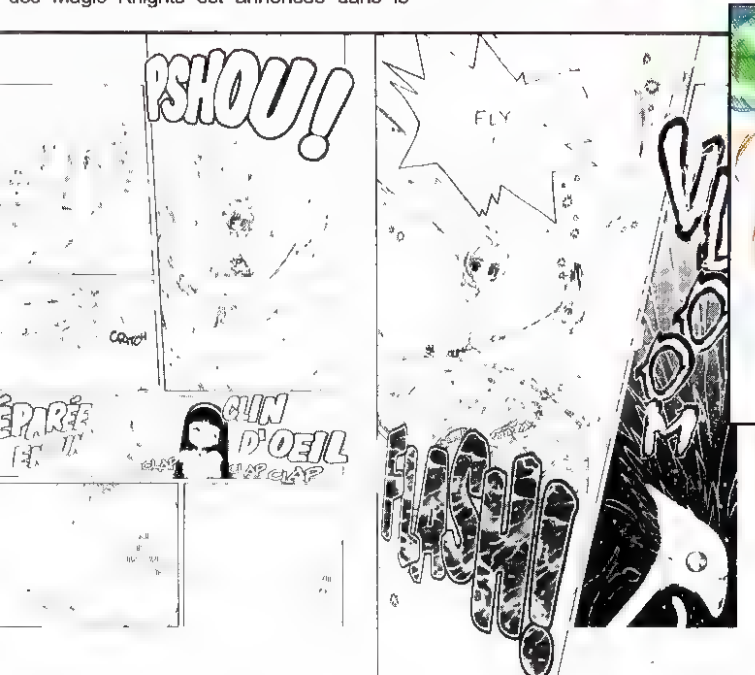
la fillette ouvre un livre étrange caché dans la bibliothèque de son père. Il en sort une peluche vivante : Kerberos, gardien du livre magique. Or celui-ci est censé enfermer des cartes vivantes qui se sont échappées. Par la force des choses, Sakura devient celle qui devra retrouver ces cartes et les replacer dans le livre. Contrairement à quasi-totalité des «*Magical Girls*» la fillette ne se transforme pas et n'a pas de double personnalité, mais le reste y est. Pour battre chaque nouvelle carte rencontrée, Sakura doit se servir intelligemment des pouvoirs accordés par celles préalablement capturées. Et même si la solution est la plupart du temps évidente, cela permet au lecteur de participer à l'histoire plus que si Sakura n'avait toujours accès qu'au même pouvoir pendant de longues périodes.

La force

Les points communs entre les œuvres de Clamp ne s'arrêtent pas au graphisme. De nombreux personnages, au travers de genres aussi variés que la fantasy, l'aventure enfantine, le fantastique ou la mythologie partent des mêmes archétypes. Ainsi, la prêtresse voyante, et maîtresse de la destinée tient un rôle non négligeable dans la narration car ses prédictions tiennent lieu de fil conducteur à une partie du scénario. De plus, elles soulèvent une question de tout premier ordre dans beaucoup d'œuvres, celle de la liberté ou du pouvoir de l'individu face à la fatalité.



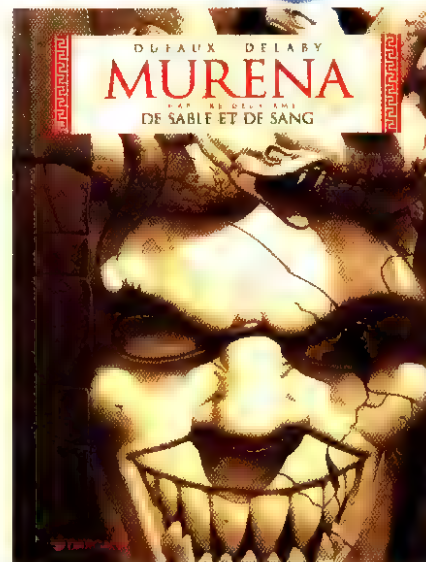
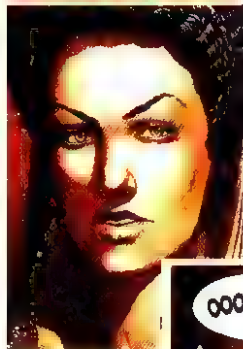
© Clamp, 94-00.



Ici et là, Sakura, la chasseuse de cartes ou Magic Knight Rayearth les filles du jeu vidéo, costumes rigolos, action débridée, les CLAMP font aussi de la bande dessinée pour les plus jeunes.

Jean Dufaux
Philippe Delaby

une époque très reculée où l'élite romaine se remplissait la panse à outrance. Ce monde tendre et délicat où naissaient les querelles, se tramaient les complots et se perpétrèrent les meurtres sans choquer quiconque. La pièce est bien montée et l'envers du décor prend rapidement un goût amer. Qu'il est doux de pouvoir épier tout ce joli monde sans risquer l'assassinat à tout bout de champ !





À la fin des années soixante, la bande dessinée belge triomphe grâce à son originalité et à la richesse des talents qu'elle attire dans les pages de ses deux grands journaux : «Spirou» et «Tintin». De l'autre côté de la frontière, c'est la déprime. Jusqu'au jour où un petit Gaulois...

Le Bédéphile

QUEL PETIT BOLIDE !

Le 29 octobre 1959 est une date "historique" pour la BD française... Une sorte de Gergovie qui va permettre à l'hexagone d'avoir, à son tour, une "école" originale. À cette date là, *Spirou* publie son numéro 1125 et *Tintin* le numéro 575 de son édition française. Tous deux se déclinent à 40 pages pour le prix (modique à nos yeux) de 60 centimes. En 1959, donc, *Pilote*-story commence... A son chevet trois drôles de rois mages : René Goscinny, Albert Uderzo et Jean-Michel Charlier. Tous trois sont issus de la presse BD belge et ont su tirer les enseignements de la réussite de celle-ci.

Fort du soutien de Radio Luxembourg paraît donc ce nouveau journal qui se sacrifie "Grand magazine illustré des jeunes". Grand, il l'est d'abord par la taille (28,5 x 38,5 ; pour 32 pages et 80 centimes)... Mais aussi par le succès qu'il connaît dès ses débuts, même si la formule n'est guère différente de celle de ses concurrents directs : bandes dessinées à suivre, jeux, reportages à vocation éducative...

"Ça c'est un journal"

Tel est le slogan qui s'affiche sur la couverture du numéro 1 qui se démarque de ses rivaux en utilisant la photographie. Il faut dire que *Pilote* élargit son audience en jouant la carte de l'actualité. Et le premier rédacteur en chef (François Clauteaux) s'en explique dans l'éditorial du premier numéro «Pourquoi *Pilote* ? C'est bien simple. Un pilote c'est celui qui conduit les autres (...) Pour être un vrai pilote il faut d'abord des connaissances. Mais il faut également beaucoup de travail et de courage et notre souhait, c'est que vous soyez avec



■ Ci-dessus, Uderzo, Charlier et Goscinny... La belle brochette.



♥ Encadré, *Pilote* n° 0, c'est le tout premier !
 ♥ Ci contre, pas facile de s'appeler Cellulite en 72.
 Ci dessous, une case de Mauvais rêves, qui sont malheureusement pour Valérien bien réels, 68. ♠



nous, de vrais pilotes ! C'est pour cela que nous voulons avant tout VOUS PRENDRE AU SÉRIEUX. Bien sur *Pilote* sera un journal souriant (...) mais vous y trouverez également des articles signés de noms que vous trouvez habituellement dans les grands magazines de vos parents (...).

D'accord pour rigoler (René Goscinny est là pour ça), mais un peu de sérieux tout de même (Jean-Michel Charlier y veillera). Les deux scénaristes s'en donnent à cœur joie. Chadier signe *Le Démon des Caraïbes* pour Victor Hubiron, Jacques Legall pour Mitacq et Tanguy et Laverdure pour Uderzo... Goscinny écrit, lui, pour Sempé les gags du *Petit Nicolas*, pour Christian Godard les aventures de *Jacquot le mousse* et bien sur, pour son complice Albert Uderzo les premières planches d'*Astérix le Gaulois*.

Astérix (et Goscinny) superstar !

Car le symbole de la nouvelle publication portera la moustache et un casque à ailettes. Il faut bien ça pour contrer la houpette de *Tintin* et le couvre-chef rouge de *Spirou* ! L'encre du premier *Pilote* sèche à peine que, déjà, le vaillant petit Gaulois trépigne d'impatience... *Astérix le Gaulois*, connaît le succès dès ses premiers pas.

Plus qu'une simple série dessinée, *Astérix* est un véritable phénomène de société, notamment grâce à ses histoires lisibles à deux niveaux et s'adressant simultanément à deux publics.



(les adultes et les enfants), ce qui est sans doute la principale cause du succès exceptionnel de la Série en France comme à travers toute l'Europe. Mais c'est là une autre histoire ! Car le succès d'Asterix passe d'abord par les albums et n'aura qu'une influence indirecte sur les résultats du journal.

La véritable "potion magique" de *Pilote*, c'est René Goscinny qui se dépense sans compter ! Entre 1962 et 1963 les couvertures photographiques cèdent peu à peu la place à des couvertures dessinées et dans les 48 pages (et un format passablement réduit) qui compte désormais le journal, la bande dessinée grignote la place accordée jusque là aux reportages.

Goscinny ne cesse d'écrire... En plus des scénarios déjà cités, il signe aussi la *Potachologie illustrée* pour le jeune Cabu et les premiers *Dingodossiers* pour un auteur qui avait débuté chez *Vaillant*. Un certain... Marcel Gotlib.

Laboratoire d'idées de la BD moderne

L'air de rien, *Pilote* devient peu à peu le laboratoire des idées nouvelles de la bande dessinée d'expression française. Tandis que *Spirou* et *Tintin* développent une bande dessinée traditionnelle, c'est désormais à Paris que s'élaborent les projets les plus novateurs.

Dans les pages de *Pilote* apparaît un lieutenant de la cavalerie des Etats-Unis quelque peu porté sur la boisson et le jeu : *Blueberry*, héros d'une série signée par Jean-Michel Charlier et un petit nouveau, Jean Giraud. Fred propose d'étranges voyages en compagnie de son *Philémon* tandis que *Cristin* et *Mézières* préfèrent se balader dans l'espace-temps en compagnie de *Valérien* et *Laureline*.



Si vous désirez en savoir plus :

- Uderzo/Goscinny, la recette de la potion magique. Catalogue de l'exposition d'Angoulême 2000. Hazard Edizioni.
- Le livre d'or du journal *Pilote* (Dargaud, 1980).



❖ Ci-dessus, Le sempiternel buffet d'Asterix le Gaulois est déjà présent au terme de ce premier album. Il ne manque qu'un barde ligoté par exemple, 1961.

En matière de gag en une page (genre fort prisé en BD), on peut compter sur Greg (Achille Talon), Mandrika (*Le concombre masqué*) ou l'une des rares femmes auteur Claire Bretécher (*Cellulite*).

Tandis que se développent des pages "d'Actualité" qui font l'originalité du journal et que de tout nouveaux talents se forment à ce banc d'essai : Alessandrini, Ricord, Mulatier, Pelaprat, Coutelis Clavé, Got, Solé, Auclair, Gébé, Reiser et bien d'autres...

Les histoires complètes révèlent de nouveaux as du Crayon, même si *Ergun l'errant* passe injustement inaperçu, avant d'être redécouvert lorsque Didier Comès aura conquis la notoriété que mérite son travail ; on peut aussi citer *Rumeurs sur le Rouergue*, puis *Brindavoine* de Tardi, les premières planches de Bilal, de F'Murr, de Druillet... N'en jetez plus !

Entre la fin des années 60 et le début des années 70, *Pilote* vit un véritable bouillonnement créatif... Mais le couvercle du mal à rester en place sur ce laboratoire d'idées, et les événements de mai 68 vont toucher de plein fouet le Magazine : la nouvelle génération d'auteurs se montrant particulièrement sensible aux idéaux qui secouent alors une France vieillotte. Goscinny vit très mal la crise qui éclate et son approche du journal ne sera plus jamais vraiment la même...

Une page se tournera alors. Mais en plaçant *Pilote* en tête de file de la bande dessinée française, le trio original Goscinny/Uderzo/Charlier a permis à la BD européenne de passer à l'âge adulte. Turbulente, imaginative, jouant aussi brillamment de l'humour que du réalisme, elle a rattrapé et même dépassé son éternelle rivale d'outre-atlantique. De ce "laboratoire d'idées" naîtront *L'écho des Savanes* et plus tard *Métal Hurlant*, *Fluide Glacial*, *Circus* ou *A Suivre*...

La BD entre dans une nouvelle ère.

Philippe MOURET

❖ Encadré, le n° 1 (qui est le second).

❖ En haut à gauche, les Indiens de *Blueberry* se demandent que signifient les signaux de fumée... quelle question ! (63)

❖ Ci-dessous, *Gar-Luron en Action*, 64, et *Achille Talon*,



Le Bédéphile

JÉRÔME K. JÉRÔME BLOCHE

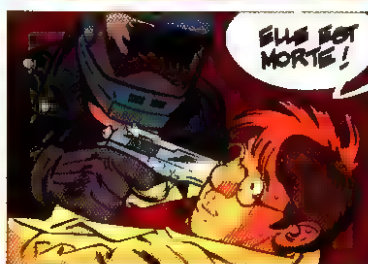
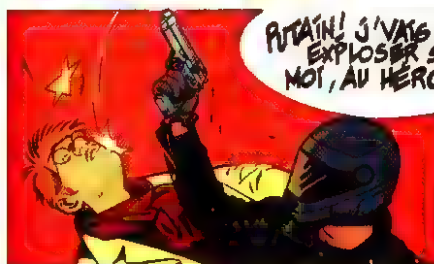
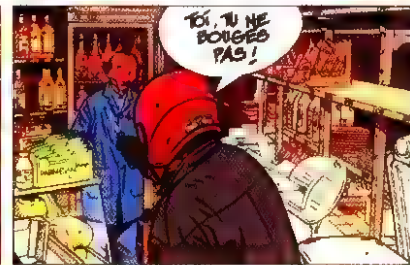
Dodier

G Une silhouette hésitante, le pas mal assuré de Jérôme K. Jérôme Bloche avec ses jambes arquées rappelle le nonchalant monsieur hulot. On rêve de vacances et de jours de fête. Et pourtant, si Mr Bloche lui aussi aspire à cette tranquillité, son métier de détective privé ne lui offre que peu d'opportunités de se mettre au vert.

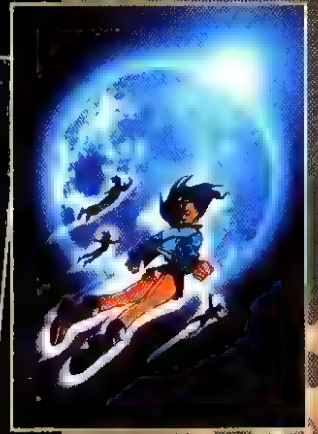
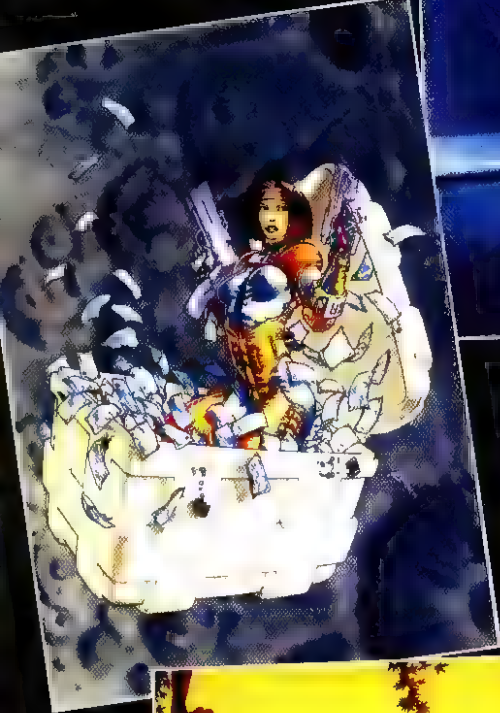
Pourtant dans ce quatorzième épisode par Dodier, ce sont de simples courses dans une épicerie de quartier qui vont se transformer en braquage et laisser Jérôme avec une amnésie sur les bras. Une fois de plus le simple quotidien réserve bien des surprises, dans ce polar pas assez noir pour notre dossier, mais très divertissant !



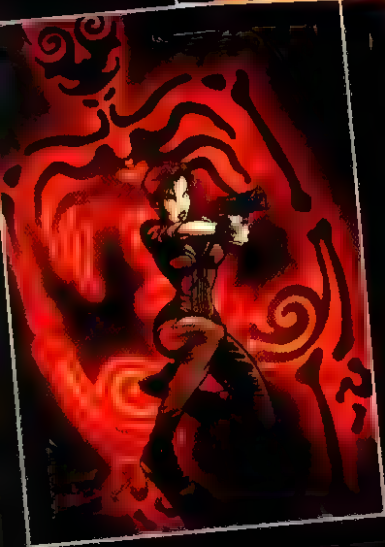
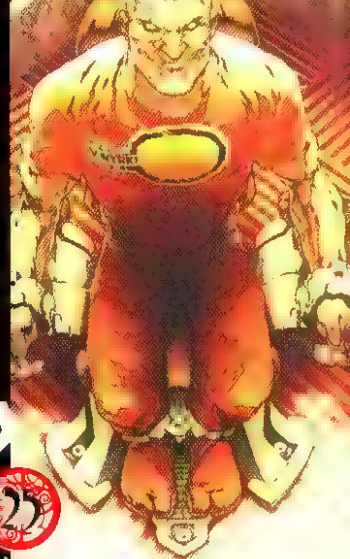
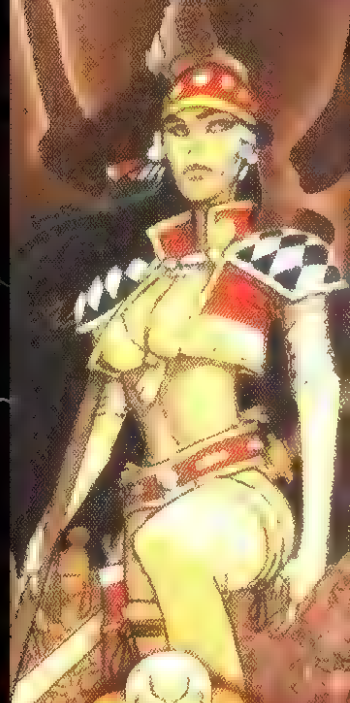
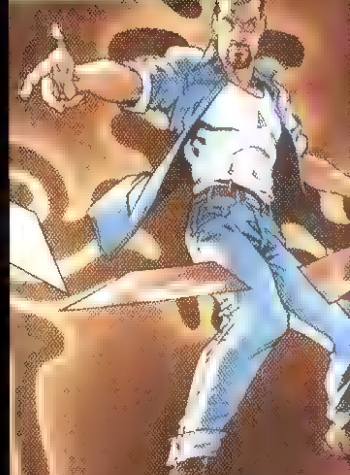
Jérôme K. Jérôme Bloche
14 Un fauve en cage.
Repérages, Dupuis, 00



BLANCHARD, VATINE &...



SÉRIE B



« Finalement j'ai trouvé ça bizarre quand ça a commencé à marcher parce qu'au départ, le dessin, c'est une passion de même. Un beau jour, tu constates que c'est aussi devenu ta principale source de revenus et qu'il te faut jongler avec la spontanéité des débuts d'un côté, et l'aspect purement business de l'autre. Mais quand, avec Fred, on va acheter des comics ou des manga, c'est avec la même pulsion que celle qui me poussait, à douze ans, au kiosque du coin pour la sortie de Pif Gadget, Spirou, Blek et Tarzan. »

Olivier Vatine.



Non contents de se professionnaliser et de devenir des auteurs en vogue, Olivier Vatine et son acolyte Fred Blanchard, se sont lancés dans la création d'un label dynamique, qui leur permettrait de participer à plusieurs séries tout en faisant partager leur expérience à de jeunes auteurs. Fort de leurs activités dans le monde du cinéma et de l'animation, ils ont fait le pari de mettre leur passion au service du divertissement du plus grand nombre. Six ans après, Série B compte six titres, 15 Albums et est devenu un véritable certificat de qualité.

EK : Comment avez-vous monté le projet Série B ?

Fred Blanchard : C'était un peu pour rigoler au début, on se connaissait depuis quelques temps, puis on avait envie de bosser ensemble. Comme je travaillais beaucoup dans le dessin animé, et qu'Olivier avait encore à finir Aquablue, c'était pas trop possible, puis Olivier venait de diriger un peu *Adios Palomita*.

Olivier Vatine : Oui, on était quatre sur ce bouquin, c'était assez inhabituel. J'ai un peu centralisé tout ça, j'ai "drivé" le projet pour sécuriser Delcourt... J'avais fait l'éditorial sans m'en apercevoir. On lui a proposé de renouveler l'expérience.

FB : Je ne sais pas comment c'est venu sur le tapis...

OV : Fred Duval avait des projets de son côté.

FB : ...à l'époque Didier Cassegrain venait d'intégrer le studio d'animation, on avait repéré Gess avec *Teddy Bear*, et c'est avec eux qu'on a signé les deux premiers projets.

OV : En fait, je pense que pour l'éditeur c'était rassurant d'avoir des nouveaux auteurs, mais en équipe, avec des mecs qui avaient un peu de «bouteille». En réalité, c'est parti comme un truc de copains : les statuts tenaient sur une demi-feuille. Au fur et à mesure ça c'est rationalisé, c'est devenu une espèce de studio virtuel. Tout le monde travaille en équipe, mais en étant aux quatre coins de la France.

Le boulot transite par E-mail, les corrections se font au téléphone, et on se retrouve sur les salons.

EK : C'est beaucoup de travail ?

FB : Par moment oui. Surtout au stade du premier album d'une série, parce qu'en général, on assemble des équipes de gens qui ne se connaissent pas.

→ Ci-contre, la SF et Fred Blanchard sont deux vieux complices, comme en témoignent *Star Wars* Héritiers de l'Empire, les pages de *Science et Vie junior*, *SF Magazine* et les éditions Fleuve Noir ou Degliame.

Ce ne sont pas un scénariste et un dessinateur qui sont venus nous voir avec un projet commun. Une partie de notre rôle c'est de faire le lien entre les deux. Au début, ils communiquent par notre entremise. C'est très bizarre : petit à petit, on s'aperçoit que la greffe est en train de prendre quand ils ne passent plus par nous, et qu'ils se voient en direct. Le premier bouquin, c'est une collaboration souvent indirecte.

OV : Oui, puis si les mecs deviennent autonomes très vite, on est super content parce que ça nous permet de monter un autre projet. C'est sûr qu'au début il faut être là, à mettre les mains sous le capot, à pousser un peu plus. On se retrouve à gérer une mini boîte d'édition, c'est à dire avec des projets qui deviennent autonomes très vite, et puis un ou deux canards boiteux qu'il faut remettre en piste tous les mois, relancer au téléphone...

EK : Comment se passe cette collaboration ?

OV : On était parti avec l'expérience du dessin animé dans lequel tout est mis dans un pot commun où chacun apporte sa spécialité. Tu n'as pas franchement d'ego sur une série animée. On sait que machin est plus doué pour faire les persos, et truc est plus doué pour faire les décors de SF, par exemple. On a mis à fond sur le travail d'équipe...

FB : ...Le but c'était d'appliquer le principe «l'union fait la force». S'il y avait besoin d'une personne en plus sur un projet, on l'amenait...

OV : ...On a fait ça sans ménager plus que ça l'ego des auteurs. De temps en temps, on y est allé au démonte-pneu, et on s'est rendu compte qu'on froissait les susceptibilités, donc on a un peu levé le pied, on a été plus diplomates...

→ Ci-contre, Hommage à Mike Mignola : *Hellboy* signé Vatine.

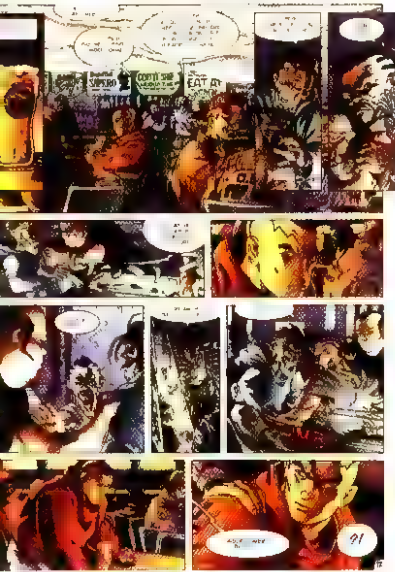
À droite, design 3D et mise en couleur, Olivier Vatine nous refait *Toy Story*.



→ Ci-dessus, un barbare signé Fred Blanchard.

→ Encadrée, Angie de Vatine.





► Ci-contre, "Il s'appelle Bugg." Séquence d'introduction du personnage par Duval, notez la cuvée anniversaire de la bière. (T.2)

À droite, l'assassin est prêt(e) à frapper... Ambiance tendue avant le "hit" (Carmen 3, p23) ◀

vir quand on fait de la BD. C'est un effort nécessaire à fournir pour surnager dans cette déferlante d'images et pour résister au phénomène de multiplication des supports

Nous aurions pu continuer des heures à disserter de cet ambitieux processus, mais il nous parut évident que pour en comprendre l'inté-

rêt, il fallait rencontrer les autres protagonistes du studio Série B ! Armés d'un téléphone, d'une boîte aux lettres et d'un modem, nous avons donc lancé notre enquête "virtuelle" (?) !

EX : Fred Duval, tu as été l'un des premiers impliqués dans Série B. Peux-tu nous expliquer quelle a été ton expérience ?

FD : Avant de commencer Série B j'avais participé à 500 fusils, c'étaient mes débuts de scénariste, j'avais fait des gags, des strips, mais j'avais jamais écrit une histoire en 46 planches, étant donné que le scénario a été co-écrit avec Thierry Cailleteau, qu'il y avait Olivier au story-board, et Lamy au dessin. On peut quasiment parler d'un Série B avant l'heure. Mon travail c'était de débroussailler le boulot et de voir ce que ça devenait. Je découpais les planches, je les dialoguais, et je les donnais à Cailleteau qui lui les retravaillait et réécrivait presque tout.

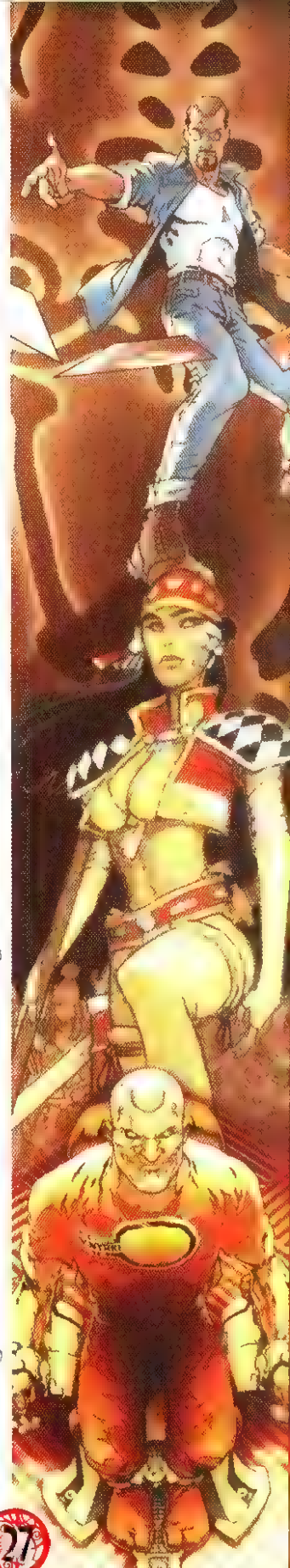


◀ Ci-contre, croquis de Gess pour Carmen mc Callum.

Ci-dessous, Séquence cauchemardesque, couleurs et cases explosent. (T4, p22)

On a fait ça sans ménager plus que l'ego des auteurs. On y est allé au hausse-pied, et on s'est rendu compte qu'on froissait les susceptibilités...

OV : Il y en a beaucoup qui ne connaissent pas ou qui n'emploient pas des procédés aussi rudimentaires que le *champ-contrechamp*, alors que ça fait partie du B.A. Ba. Aujourd'hui, on est baigné dans une grammaire visuelle établie depuis le début du cinéma et qui fait maintenant parti de l'inconscient collectif, alors autant s'en ser-





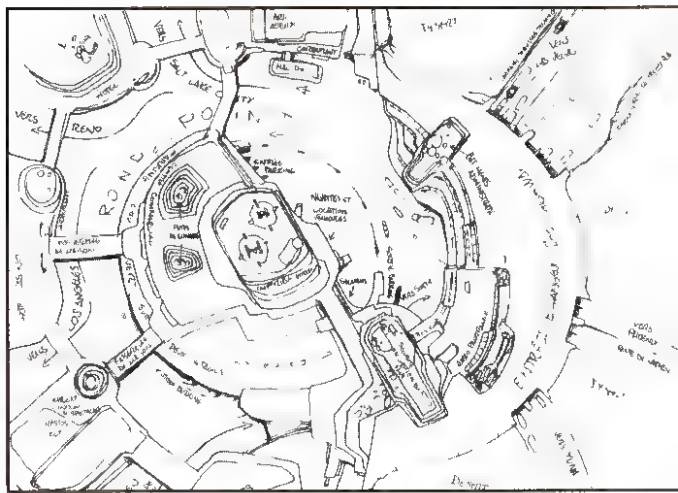
1. Jukuroa. 95.

- Carmen mc Callum**
Gess-Duval-
Breton-Rabarov
 1. Jukurpa, 95.
 2. Mare Tranquillitatis, 96.
 3. Intrusions, 97.
 Samuel Earp, 99.
 Delcourt

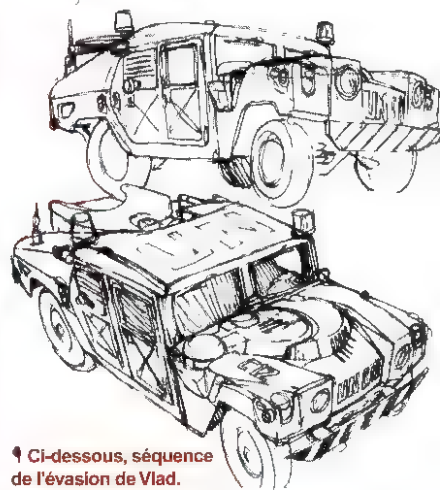
Gess

Entre temps ils avaient commencé à monter Série B et ils avaient des problèmes de dessinateur. Olivier m'a contacté pour m'en parler, et j'ai dit "Pas de problème, en plus j'ai une histoire de nana qui a piqué une caisse de dope à des mafieux". Il m'a dit : "Stop, arrête là, on a une histoire en cours qui est quasi la même, pourquoi ne pas mélanger les deux ? ". J'étais fan des designs de Fred Blanchard. Puis la collaboration, c'était l'opportunité de faire quelque chose que j'avais jamais fait. Ce qui était intéressant, c'était d'avoir une vue globale, avec des personnes concernées, pour enrichir un univers. L'important c'est de faire quelque chose qui vaut la peine d'être lu, quel que soit le nombre de personnes qui le font ! ..."

FD : Il y a un apport sur *Carmen* 1 qui est très important, mais le deal était différent. On faisait un pot commun sur le synopsis. Mais ensuite je découpais, je dialoguais, et ils ne faisaient que contrôler. Olivier a fait quelques story boards, et il a mis activement la main à la pâte, mais c'était beaucoup moins frustrant parce qu'au final, ce sont mes plans et ce sont mes dialogues. Je les ai faits avec lui, mais il est pas repassé sur mon travail. C'était vraiment une super expérience ! Je ne partais pas à l'aventure tout seul parce que j'en étais incapable. Par contre le deal c'était qu'à partir du deux, j'étais seul. Et c'est cette envie de m'émanciper qui me motivait... non pas par ce qu'ils me gênent, mais si j'avais dû être co-scénariste toute ma vie, j'aurais fait autre chose : c'est que je n'étais pas capable d'être scénariste !



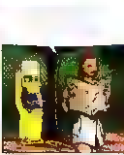
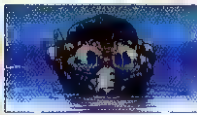
A black and white cartoon illustration of a large, muscular man in a suit and hat, holding a large, round object labeled 'BUD'. The man is looking down at the object with a serious expression. The object is a large, round, possibly a barrel or a large can, with the word 'BUD' written on it. The man is standing on a small patch of ground, and there is a small, dark, irregular shape on the ground near his feet. The style is a simple line drawing with bold outlines and no shading.



❖ Ci-dessous, séquence de l'évasion de Vlad. Découpage cinématique et champ/contre-champ ! (Travis 3, p16-17).

*"C'est un très bon système à condition
de bien définir les règles dès le départ.
Tout le monde a joué le jeu,
et c'est pour ça que ça marche."*





→ À gauche, séquence d'ouverture de Travis 3 : pré-générique très cinéma et ellipse à suspens en dernière case. Notez le jeu des vues subjectives, et des angles révélateurs.



EK : En définitive, qu'est-ce que tu penses de ce mode de fonctionnement ?

FD : Que ce soit sur 500 fusils avec Cailleteau ou sur Carmen 1 avec Vatine, j'ai été confronté

à des gens qui avaient de l'expérience, et j'ai gagné 3 ou 4 ans. Je trouve que c'est un très bon système à condition de bien définir les règles dès le départ. Tout le monde a joué le jeu, et c'est pour ça que ça marche ! Maintenant, à nous les auteurs qui avons bénéficié de cette expérience, de perpétuer ça. Quand je croise des jeunes qui veulent se lancer, c'est ce que j'ai appris avec Cailleteau et Vatine, que j'essaie de transmettre !

L'atelier de la Renaissance à la mode scénariste, voilà qui ne manquait pas d'intérêt, mais que pouvait-il en être pour les dessinateurs ? Gess était arrivé dans l'affaire avec un album derrière lui, soit à l'en croire en ayant encore beaucoup à apprendre, mais qu'en était-il des vrais novices ? Notre première cible fut le deuxième compère de Fred Duval, Christophe Quet :

EK : J'aimerais avoir une idée de ton parcours.

CQ : J'ai une formation en architecture intérieure, et j'ai fait une fac de lettres dans le domaine du cinéma et des média. Travis est ma première BD professionnelle. J'ai travaillé dans le domaine du dessin de presse, mais c'est très différent.

EK : Comment es-tu entré dans le monde de la bédé ?

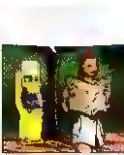
CQ : J'avais envoyé un dossier à Casus Belli, et Fred Blanchard est tombé dessus par hasard. Il avait rendez vous avec le rédacteur en chef, et en l'attendant il est allé fouiller dans les cartons et il est tombé sur mon dossier. Il l'a montré à Olivier Vatine. Quand ils m'ont appelé, ils en étaient à peu près à la moitié du premier Carmen. Ils voulaient voir ce que je pouvais donner au niveau de la narration. Et donc j'ai fait deux planches d'essai sur le scénario de Carmen 1. À partir de là, le résultat étant concluant, Fred a concocté un scénario, et trois mois après on signait l'album. J'ai eu de la chance ! Après j'ai mis deux ans pour faire le premier Travis, à l'époque j'étais pas très sûr de moi, je recommençais cinq fois les planches !

EK : Quel intérêt ça avait de commencer dans série B ?

CQ : Bien déjà le fait d'avoir un soutien de son directeur de collection est important, ça permet de se sentir soutenu, pas complètement paumé. Puis c'est vrai que comme la narration bédé a quelques règles bien spécifiques, ça permet d'avoir un avis de quelqu'un qui s'y connaît bien, puis d'avoir un regard extérieur.

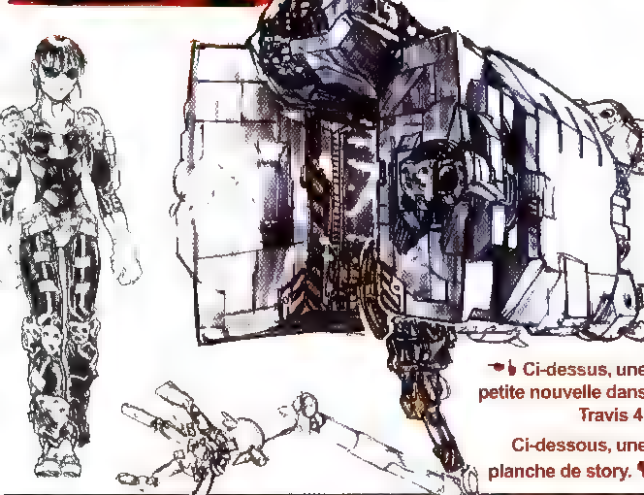
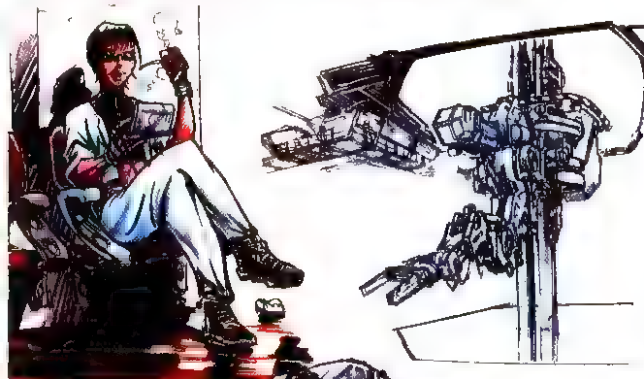
EK : Olivier et Fred ont-ils eu une grande influence sur l'album ?

CQ : Disons, c'était le deuxième album d'Olivier en temps que directeur de collection, et sur le premier album il avait eu tendance à être un peu trop directif, et il a fallu affirmer mon indépendance. C'est surtout au niveau des storyboards que ça se situe : Au début, j'avais tendance à découper plus comme un film que comme une bédé, et c'est là-dessus qu'Olivier m'a corrigé. Comme c'est quelqu'un de très

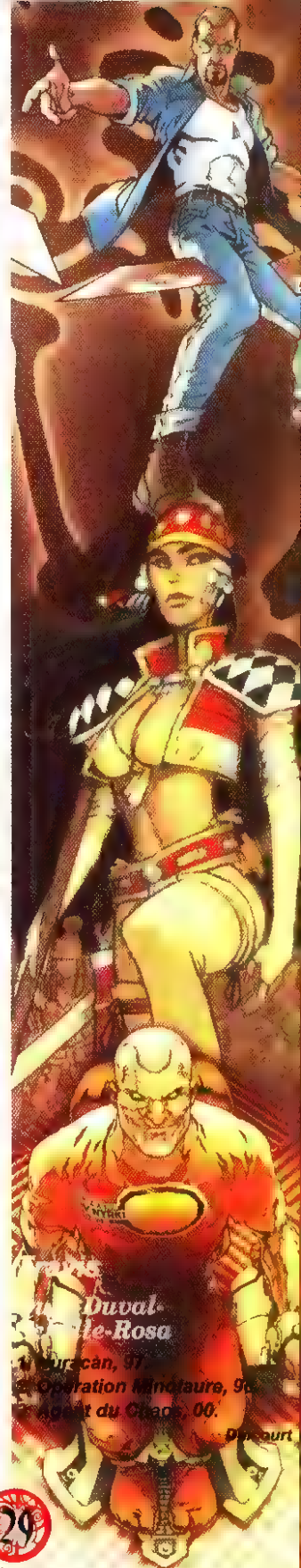
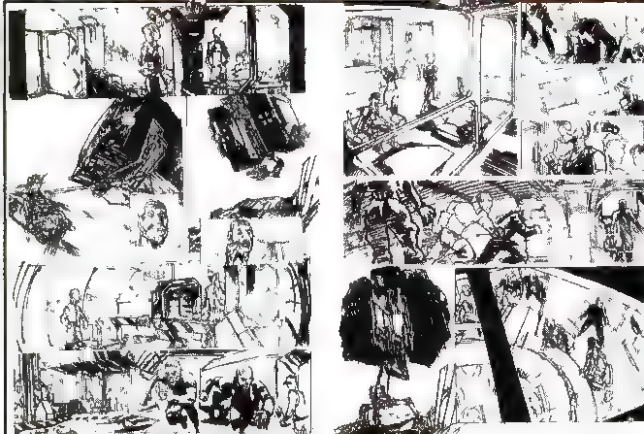


EK : Par la suite ça c'est passé comment ?

FD : Sur Carmen 2, j'ai amené mon synopsis, j'ai soumis le projet, ils l'ont regardé, puis ils l'ont validé. Il y avait toujours des suggestions, bien sûr, mais on est plus dans une relation de directeur de collection. Le petit plus avec Olivier et Fred, c'est qu'ils s'impliquent dans les projets, quand t'en parles avec eux, ils sont jamais à côté de la plaque.



→ Ci-dessus, une petite nouvelle dans Travis 4.
Ci-dessous, une planche de story.





perfectionniste, il y a des fois où il prenait carrément le crayon puis il dessinait ! Certaines fois il donnait juste des indications, ça tenait sur l'espace d'un timbre poste, avec des patatoïdes. Mais c'est vrai que la plupart du temps, quand il y avait quelque chose qui n'allait pas, je recommençais très vite, avant qu'il ne me propose une solution ! Au bout de vingt pages c'était une affaire qui tournait. Olivier me disait :

"Bon t'es pas un virtuose, mais au niveau narration tu te débrouilles très bien." C'est un peu lié à ma formation, les histoires de champ con trechamp je maîtrisais avant de faire de la bédé !

Pour moi, cette influence ne va pas plus loin que le premier album. Mais ça reste bien d'avoir une sorte de regard artistique. C'est pas comme si j'avais affaire à des commerciaux. Il a un regard beaucoup plus acéré et c'est bien, parce qu'on ne se rend pas toujours compte de ses erreurs. Tant qu'on dessine on est dedans, et lui il intervient, un peu comme un correcteur orthographique, mais là, c'est un correcteur visuel !

Bien voilà un jeune auteur que sa formation pouvait prédestiner à la bande dessinée ! L'affaire se corse avec Nicolas Malfin que des hautes études en physique appliquée ne conduisaient pas nécessairement à de pareilles ambitions !

Daniel Pecqueur

"J'avais écrit le scénario de *Golden City*. Je l'ai fait lire à Olivier, qui m'a dit que ça l'intéressait pour le prendre dans Série B. Olivier m'a présenté deux ou trois essais. Ça ne me convenait pas. Et puis il y a eu *Malfin*. Olivier m'a montré ses dessins, et j'ai dit "C'est exactement ça que je cherche". Sur le plan du scénario pour moi ça n'a rien changé, j'ai travaillé comme d'habitude, j'ai fait mon scénario, mon découpage et mes dialogues. Le gros avantage qu'il y avait la dessus c'est que pour le premier album, Nicolas a pu bénéficier de l'énorme expérience d'Olivier et Fred. Lui aussi, il l'a vachement bien assimilé. Partir avec un jeune dessinateur m'enthousiasmait parce qu'étant un passionné de cinéma, je fonctionne plus par l'image avec ce que font les jeunes. Il y a des types qui ont trente ans de métier qui mettent en scène comme il y a trente ans. Alors là, j'étais enchanté !

Il m'ont aussi ouvert les yeux sur le manga. J'avais des a priori parce que je ne connaissais pas tout. Je ne connaissais pas des gens comme Miyazaki, et ça m'apporte toujours beaucoup !

Olivier c'est un type qui s'intéresse à tous les aspects de la profession de l'image. C'est quelqu'un que je connais depuis très longtemps, c'est avec moi qu'il a fait sa première bédé dans un Spécial Pilote ! ..."

→ Ci-contre et à droite, inspirée de l'Australie, la mer de *Golden City* se décline en bleu-vert et en maillots de bain. Tandis que les frigos de l'entrepôt se déclinent dans des tons froids et brumeux... (Golden City 2, p38-39) →



→ Ci-dessus, les nombreuses études : personnages, équipements détaillés et réalistes, engins, véhicules divers... Rien n'est laissé au hasard.

→ En haut, ambiance ville d'eau, lagons verts ou poursuite dans les égouts... Scénarii d'actions et d'aventure qui empruntent au cinéma... (T1, p20-21)



Golden City
Pecqueur-Malfin-
Schelle-Rosa

1. Pileux d'épaves, 99.
2. Banks contre Banks, 00.
Dessiné par





En général, quand il y avait quelque chose qui n'allait pas, je recommençais très vite, avant qu'il ne me propose une solution ! Après 20 pages, c'était une affaire qui tourne..."

Didier Cassegrain

"Tao est une des premières séries qui ont été lancées, mais ce n'est pas la première qui est sortie ! Je bosse avec Fred dans le dessin animé, et on est tous sur d'autres projets. Olivier avait trouvé un scénario qui correspondait bien à ce que j'aime faire. On a travaillé un peu comme on le fait dans le dessin animé : les découpages étaient réalisés par Olivier, les décors par Fred. Pecqueur est venu se greffer au milieu de l'album quand Olivier, qui était débordé, lui a demandé un coup de main pour les dialogues.

Le fait que tout soit découpé, qu'il y ait les recherches de faites m'a permis de faire l'album comme de l'illustration : j'ai pu faire de la couleur directe, travailler à l'acrylique... On se faisait confiance, ça a bien marché ! ..."

En haut, hovercraft, nounours avec un parachute... Le moindre détail est essentiel.

À droite, des traces de steampunk flottent au gré des pages de Tao Bang.

Ci-dessous, couleur directe, décors signés Blanchard, Tao Bang à une touche de part dans l'univers Série B. (T1, p08-09)



EX : Nicolas, peux-tu nous dire comment a commencé ton aventure dans Série B ?

NM : Je me suis présenté chez Delcourt avec un petit dossier, Olivier m'a mis sur le projet de Golden City. Je ne savais pas très bien dessiner. La chose qui est intéressante, c'est que quand ils prennent un dessinateur, ils essayent de lui apprendre le métier. Au départ, il m'ont donné beaucoup de lectures, j'ai découvert pas mal d'auteurs pour apprendre l'anatomie, la perspective, les ombres. Et puis, ils m'ont corrigé quelques défauts, j'avais tendance à faire des têtes trop grosses, à ne pas assez travailler les corps. Avec le recul qu'il y avait par rapport à mon dessin, il m'ont montré ce qui n'allait pas et j'ai travaillé tout ça.

EX : Quelques détails ?

NM : Au fur et à mesure de l'album, ça a été un apprentissage dans la manière de mettre en scène, de cadrer les images, de dessiner des personnages vraiment différents avec leur morpho-type... Ça s'apprend au travers des lectures, et ils m'ont fait découvrir pas mal d'auteurs ! Mignola. pour ce qui est ombre, la manière de les faire circuler sur un corps.

Puis pas mal d'américains parce que j'étais pas comics du tout, Charest, Bacchalo, puis Madureira, Campbell... Pour la mise en scène je m'intéresse beaucoup plus au cinéma qu'avant, et j'ai tendance à revoir les films plusieurs fois pour décortiquer un peu comment se fait la mise en scène et l'enchaînement des plans. Au niveau des plans et des séquences, la bédé c'est pas du ciné, mais la base est la même, avec une dimension en plus qui est celle du sens de lecture. J'ai trouvé des art books sur le dessin animé, et beaucoup de livres de géographie. J'ai aussi trouvé pas mal de bouquins d'architecture de Wriht et Foster, qui font vraiment de l'architecture de demain. Il y a beaucoup de documentation annexe. Je fais un style de bédé où on est un peu obligé de coller à la réalité, mais en innovant. Sur le début Olivier a repris pas mal de scènes en m'expliquant pourquoi ça ne fonctionnait pas, pourquoi je n'arrivais pas à faire bouger l'action. Puis au fil du premier tome, il en faisait de moins en moins, et sur le deux t'es quasiment tout seul. Maintenant, sur le trois, il regarde et il dit : "c'est OK !". Grâce à eux, j'ai aussi appris à avoir du recul : "Là, il faudrait peut être refaire un bras parce qu'il est trop petit, là le personnage n'est pas assez imposant dans

la case". J'arrive à avoir ces réflexions-là tout seul et c'est ces repères qu'ils m'ont donnés. Pour les outils, ils ne m'ont pas dit comment il "faut" travailler, mais ils m'ont montré ce qui existait, et comment eux travaillaient. Après j'ai mis un album et demi à trouver ma propre cuisine, je travaille à l'encre gel !

EX : Quel bilan tires-tu de cette expérience ?

NM : J'ai gagné beaucoup de temps. Je travaille avec des gens qui ont beaucoup de recul et en même temps, ça a toujours été un échange ! Il m'apprennent un métier, et en échange je fais des bédés qu'ils aimeraient bien faire : à travers le label, ils font un peu les livres qu'ils ont envie de lire !



Tao Bang

Cassegrain-Blanchard-Vatine-Pecqueur

1. Le Septième Cercle, 99.

Delcourt



E. Ilinpe



Nous avions presque fait le tour. Nous restait à savoir comment ces jolies pages bien scénarisées et bien découpées finissaient en couleur dans les albums. Continuant leur épopée novatrice, les aventuriers de Série B avait fait le pari de la couleur informatique sur la moitié de leur titres. Non que cela représente quoi que ce soit de révolutionnaire en l'an 2000. Mais en 95... Nous avons donc contacté Stéphane Rosa et Pierre Schelle...

EK : Pouvez vous nous expliquer ce qui vous a conduits à Série B ?

SR : On bossait chez Semic, on faisait les couv' de comics qui sortaient tous les mois comme Strange, Titan, Nova et autres. On était maquet-
tistes pour des magazines et accessoirement, on fai-
sait de la couleur pour de la BD américaine. Un jour
on s'est dit qu'on pourrait faire nos propres couleurs
sur nos propres albums et on a préparé un dossier
qu'on a envoyé aux maisons d'édition qui nous ont

gentiment dit qu'elles n'avaient pas vraiment besoin de nous.

PR : C'était les début de la PAO et le processus faisait trop tech-
nique, trop américain pour les éditeurs, pour eux ça coûtait for-
cément trop cher. En fait, c'est tous les prétextes qu'ils utilisent
maintenant pour embaucher des gens : la couleur ordinateur, c'est
bien moins cher ! On a failli laisser tomber !

SR : C'est Humbert Chabuel, un copain dessinateur qui a montré
notre travail à Gess, son scénariste. Ensuite Gess a appelé Vatine
en disant qu'il aimait bien notre travail et qu'il devrait nous con-
tacter. Olivier nous a donc appelé un jour !

Au début on a pris ça pour une blague. Et puis non, il voulait qu'on
travaille pour lui ! Si la couleur par ordinateur ne lui avait pas
plu, on ne se serait pas battus pour entrer dans le milieu de la BD.
On avait essayé une première fois, ça n'avait pas marché, et puis
Vatine nous a mis le pied à l'étrier, il nous a fait confiance, nous a
fait rentrer chez Delcourt. Et finalement ça c'est bien passé !

EK : Comment se passe votre collaboration ?

PS : Avec Rosa, on travaille à deux parce qu'on se partage vraiment
le travail. En général, je fais le contact avec
les dessinateurs et les scénaristes. Je vois ce
qu'ils veulent, puis je prends la planche et
je la mets en couleur avec des aplats à la
Hergé. Par exemple, je choisis les couleurs de
peau, les ambiances colorées. Ensuite Steph
la construit vraiment au point de vue techni-

que, c'est à dire qu'il met

les ombres, les lumières, les effets spéciaux et tout
ce qui donne l'aspect un peu ordinateur ou améri-
cain à la page. Il s'occupe aussi du rendu techni-
que et donc du suivi avec l'éditeur et l'imprimeur.
On fait toujours ça dans cet ordre !

SR : Je me charge de tout ce qui est ombrage sur les personnages,
les bâtiments, il y a aussi de nombreux rajouts de détails, des effets
lumineux ou de brume, des halos de lumière autour des phares...

PS : Pour la collaboration, on s'envoie ça par mail, on passe beaucoup
de temps au téléphone avec les dessinateurs et on les voit dans des con-
ventions. Mais pour l'instant, tous les gens avec qui on travaille nous
font entièrement confiance ! Sur Nash, on était parti sur une ambiance
très sombre entre X-files et Blade Runner. Donc on a fait une ambiance
très glauque d'un monde futur où on ne voudrait pas trop vivre. Avec
Travis, on est plutôt dans l'espace, donc on a fait un truc un peu plus
coloré. Puis sur Golden City, je me suis pris un peu plus le chou parce
que je savais que c'était en Australie, et j'ai fait un truc encore plus



➤ À gauche,
première plan-
che d'Arcanes...

À droite, études
de personnages
de Damour pour
Nash. ➤

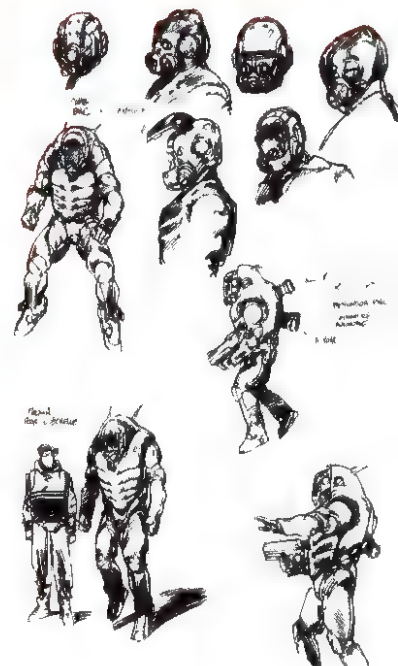
BARBES EN VRAC

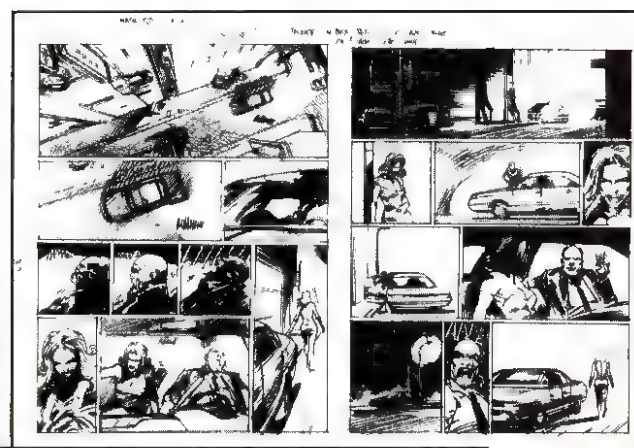


**"C'était les début de la PAO et le processus
faisait trop technique, trop américain
pour les éditeurs, ils refusaient tous
pour eux ça coûtait forcément trop cher..."**

➤ À gauche, parc d'at-
traction pour Nash T5

À droite, scaphandres
et combinaisons BNC,





❖ Ci-contre, le storyboard du prochain Nash Placer le découpage, étudier le déroulement de la séquence et voir "si ça coule"...

A droite, la fameuse ambiance rose Barbie (T3, p26)



contrasté, avec des couleurs comme on pourrait en voir au Mexique avec des ciels très bleus, des sables rouges, des mers bleu-vert. En fait, on s'adapte à chaque fois au dessinateur, au style de dessin et au contexte. Il y a plein de choses qui font que ce serait dur de mettre en couleur un dessin de Sébastien Damour de la même façon que celui de Nicolas Malfin où Christophe Quet ! Il y a cette planche de Nash 3 où il y a des Barbies. Je me suis dit, je vais rigoler, il y a une double page en face à face, je vais la faire rose. Tout le monde m'a pris pour un allumé et puis finalement, c'est très bien passé.



❖ Ci-contre, les étapes de la colorisation : 1. la base, le fichier tel qu'on le reçoit, sur CD-ROM, de l'éditeur qui a fait réaliser, par un photographe, un scan à 1200 dpi. Annotations du dessinateur : «La lumière, ici, vient du jacuzzi. Ambiance spéciale, un peu inquiétante !»... Et c'est tout pour la planche entière.

2. "Pierre convertit le fichier noir et blanc en fichier couleur CMJN 300 dpi puis détourne les cases et sépare les personnages." (orange et bleu)

3. "Mise en ambiance. Pierre établit la gamme de couleur et détourne de façon poussée chaque élément, lui applique une teinte afin que la planche soit déjà presque imprimable. L'idée globale et le style de la planche est là."



4. "Je reprends case par case afin d'apporter les ombres et lumières, le modelé sur les corps et éléments de décors, et je travaille sur les effets de matière (cheveux, bois, verre, acier...)"

5. "La touche finale : le trait noir est coloré sur certaines portions afin de donner plus d'impact à chaque case." Stéphane Rosa



Ils nous laissent libre champ. De temps en temps on leur montre, mais ceux qui regardent vraiment, c'est Olivier et Fred [Blanchard] puisqu'ils dirigent le label.

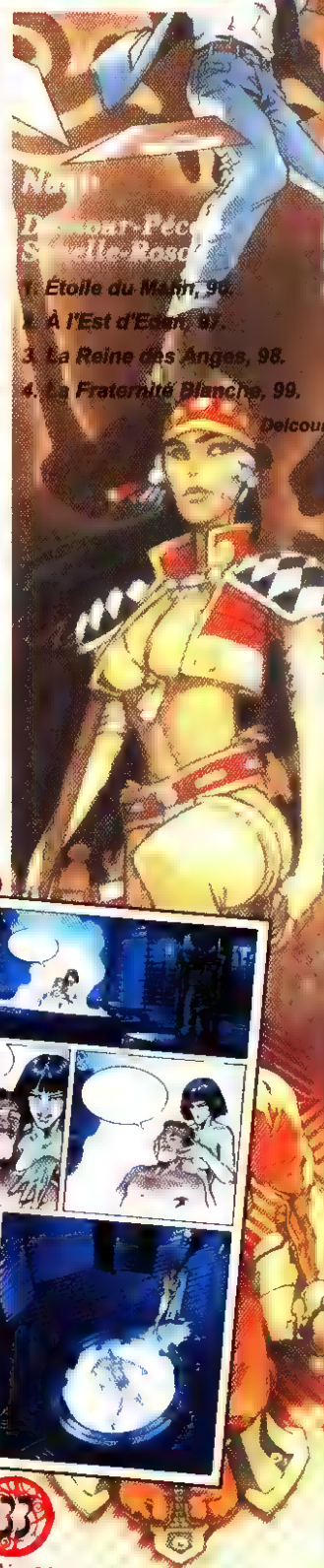
SR : Je tiens à mon indépendance en terme de statut, je suis un travailleur indépendant donc ça n'implique pas d'exclusivité. D'ailleurs, le travail que me fournit Série B n'est pas suffisant pour que je vive. Mais les rapports qu'on a avec les gens de Série B sont plus "familiaux" que si on avait véritablement une grande direction au dessus de nous qui nous disait comment faire et quoi faire. Au départ, ça a commencé comme des rapports professionnels et ils ont vite évolué. Et je ne pense pas qu'on puisse avoir ces mêmes rapports chez un autre éditeur.

PS : L'avantage d'être avec Série B, c'est que, sur le premier album, Olivier et Fred te mettent sur les rails, sur le suivant on est lâché un peu plus et après, ils disent «Vous vous y connaissez un peu mieux, vous savez faire les gars ! ». Pour ce qui est des couvertures, les grands boss s'y connaissent bien mieux que nous, alors quand ils disent, la couverture est comme ça. Et bien on la refait. Là on vient de refaire la couv' de Nash 5 et c'est vrai qu'une fois finie, il n'y a rien à redire. C'est tout à fait exact, ça valait le coup d'être refait. Ils sont très professionnels : pas de question à se poser !

C'est bien de bosser chez Série B parce qu'il y a une bonne ambiance, c'est assez amical, et comme tout le monde reconnaît le travail de tout le monde, en général, c'est comme une petite tribu. Si un journaliste s'en prend à l'un de nous, il a toutes les chances que tout le reste de série B lui tombe sur le dos !

Une petite tribu fortunée de sa bonne entente, qui nous donne la preuve que le talent partagé ne peut que grandir les auteurs !

X.





"Si l'on considère historiquement la période d'après-guerre comme le début des "trente glorieuses" ce n'est certainement pas par analogie avec l'industrie des comics. Les dix années qui suivent le conflit vont se révéler être une longue période d'hésitation et de recherche.

Comic-addicted

4. ENTRE ROMANCE ET HORREUR

LES COMICS EN QUÊTE D'IDENTITÉ

La vie et belle, les oiseaux chantent, quel besoin l'Amérique victorieuse aurait-elle de super-héros ? Apparemment pas beaucoup ! Seules les trois légendes encore connues aujourd'hui sous le nom de **Big Three** (Batman, Superman, Wonder Woman) vivront bien ce passage à vide.

Les autres titres trouveront alors une place modeste entre la science fiction, la guerre et le western, tandis que deux genres vont apparaître et marquer leur époque : le premier en illustrant son bonheur, le second en lui offrant le frisson et l'angoisse qui lui manquent.

M'AIMENT-ILS VRAIMENT ?

Cette simple phrase résume à elle seule toute la problématique des Romance Comics. Le précurseur du genre s'appelle **Young Romance** et son lancement, fin 1947, ne peut pas vraiment être assimilé à une bombe sur le marché. Le titre louche plus sur la clientèle des magazines qui traitent du sujet depuis déjà 25 ans que vers le lectorat habituel des comics. Le concept sort pourtant de l'imagination de deux des plus grandes stars de l'époque : Joe Simon et Jack Kirby. En quelques mois l'idée va s'avérer très juteuse, au point qu'à peu près tous les éditeurs vont essayer de s'engouffrer sur ce créneau.

Le principe est simple voire simpliste. L'héroïne, une jeune fille éprise d'un jeune homme qu'elle souhaite conquérir. Son ennemi : la différence sociale. Soit il est riche, et elle a peur qu'il se serve d'elle pour mieux la rejeter ; soit c'est elle qui l'est, auquel cas elle craint qu'il



Sur cette page, quelques-unes des très nombreuses parutions dans lesquelles le héros se décline au féminin. Nouveau style, nouveau lectorat : les demoiselles se ruent sur ces feuillets colorés.



n'en veuille qu'à son argent. Pourtant le succès est évident ; jusqu'ici les rares titres à avoir abordé le sujet l'avaient sur le ton de l'humour comme **A Date with Judy** chez DC ou **Patsy Walker** chez Marvel. Le nombre de séries va croître si rapidement que certains éditeurs ne vont pas avoir le temps de faire les démarches pour créer de nouveaux labels. Bon nombre de titres reprendront donc la numérotation de séries en fin de carrière. Malgré le peu de variété, on verra apparaître des séries hybrides avec des genres comme le western, la guerre ou le policier.

AIMEZ-VOUS TREMBLER ?

Pendant que les petites filles apprennent à chercher un mari, les petits garçons, eux, cherchent à se faire peur. Bien plus que les Romance Comics, ce sont bien les comics d'Horreur qui marquent cette période. Le maître du genre est l'éditeur EC Comics.

Quand William Gaines reprends les rennes d'**Educational Comics** à la mort de son père, il la rebaptise **Entertainment Comics** et se spécialise dans ce secteur. Le plus connu de leurs titres est **Tales from the Crypt**



• Couverture du n°11 et extrait de Young Romance n°1 paru en 1947

Quelques unes des couvertures des titres les plus reconnus et appréciés à leur époque.

Gore, sanglant et troublant, un demi siècle avant *Scream* 1, 2, et 3, les américains avaient déjà trouvé le moyen de se flanquer la pétoche..



dont fut tirée une série télévisée ainsi que plusieurs films. Parallèlement à ces séries d'horreur pure sortaient des séries policières comme *Crime does not Pay*. Mais, là encore, l'angoisse restait le fond de commerce.

Ce qui en fera le succès ce sont des scénarios efficaces qui ménagent le suspense jusqu'au bout, et des graphismes soignés. Comme pour les comics de Romance, les histoires mettaient chaque fois en scène de nouveaux personnages. Seul le narrateur est récurrent d'une aventure à l'autre. Il n'y a donc pas réellement de figures emblématiques, incarnant ces styles. C'est ce qui explique qu'ils n'aient pas vraiment marqué la mémoire collective.

APRÈS LES ANNÉES 50

Les deux genres emblématiques des trente glorieuses disparaîtront vers le milieu des années 70. Paradoxalement c'est DC Comics qui les fera survivre au-delà de leur première décennie d'existence. En 1954, l'adoption du *Comics Code Authority* fera disparaître EC Comics. DC avait abordé l'horreur de manière plus sobre avec *House of Mystery*

La seconde carrière de Patsy Walker

Le personnage de Patsy Walker aura une existence assez atypique dans les comics Marvel puisque ce sera le seul personnage de Romance Comics à réussir sa reconversion.

Alors que la plupart des personnages du genre se contentaient d'apparitions sans lendemain, Patsy Walker sortira du cadre de la série *Miss America Comics* où elle a vu le jour. Elle apparaîtra dans sept autres magazines dont quatre titreront même sur son prénom. Le personnage disparaîtra dans l'anonymat à l'arrêt de ces séries au milieu des années 60. Pourtant sa carrière ne s'arrête pas là.

Stan Lee la ressuscitera le temps d'une apparition-éclair en femme mariée dans un épisode des *Fantastic Four*. Cette apparition donnera, en 1976, une idée à Steve Englehart, le scénariste d'*Avengers*. Il en fera la super héroïne *Hellcat* et expliquera alors que les aventures parues dans *Patsy Walker* étaient en fait un comic écrit par la mère de celle-ci en s'inspirant de la personnalité espiègle de sa fille.

Hellcat ne sera pas pour autant une héroïne légère. Elle épousera le fils de Satan avant de sombrer totalement dans la folie. Elle finira dans un asile où son mari finira par lui donner la mort. Patsy vient enfin d'accéder au privilège rare, même pour les super-héros, de la résurrection et reviendra dès cet été chez Marvel dans une mini-série toujours sous la plume de Steve Englehart.

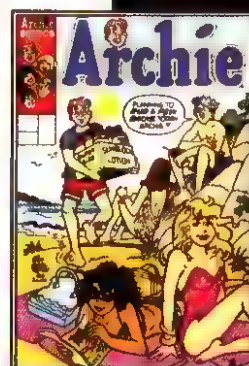
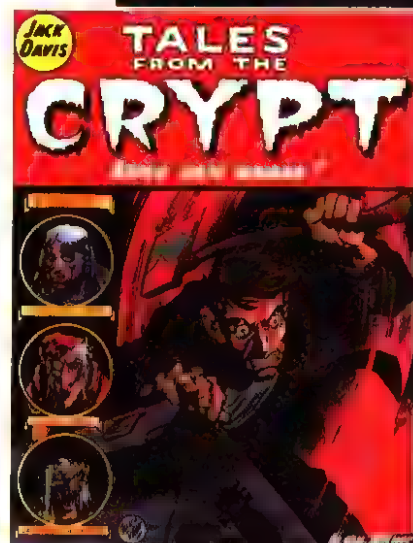
ou *House of Secrets*, ce qui permettra au genre de survivre. DC sera la première compagnie à se remettre de la censure en entrant dès 1956 dans le Silver Age. Beaucoup d'éditeurs firent faillite à cette époque et même Marvel Comics a bien failli mettre la clé sous la porte. DC Comics a alors racheté les catalogues de la plupart des ces éditeurs, et allait bientôt avoir récupéré les titres de Romance de plusieurs de ses concurrents, dont le premier et plus connu de tous : *Young Romance*.

ARCHIE COMICS : LE SURVIVANT

OVNI s'il en est dans le monde des Comics, l'éditeur Archie Comics continue à nous proposer des séries à mi-chemin entre Romance et Humour. *Archie*, *Jughead*, *Betty & Veronica* continuent à vivre les mêmes tribulations dans un décor qui est définitivement resté figé dans les années 50. On y retrouve tout le climat d'une série télé comme *Happy Days*.

Malgré des tirages limités (les ventes ne dépassant pas les 4000 exemplaires), cet éditeur parvient à proposer une quinzaine de titres mensuels et ce à un des prix les plus bas du marché.

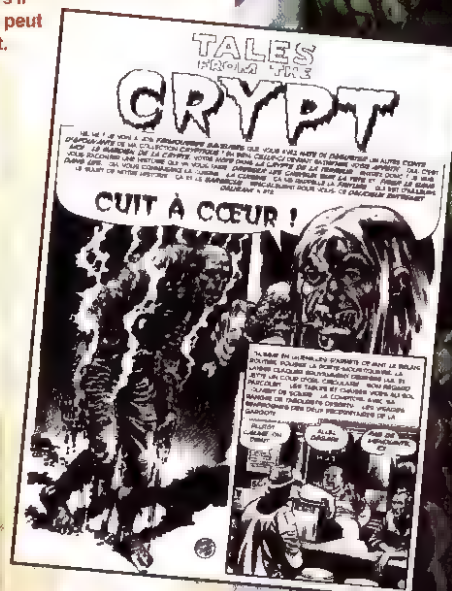
Le dernier titre lancé l'année dernière s'appelle *Archie's Weird Mysteries*, tout un programme et aussi tout un symbole pour nos deux faux jumeaux.



Tony Letrouvé.

♣ Ci-dessus et à droite, 50 ans plus tard Archie vend des lotions solaires... La progression sociale est remarquable non? Quoique s'il l'étaie aussi, ça peut être intéressant.

♣ Cet été, *HellCat* reprend du service dans une mini série aux US.



♣ Ci-dessus, "Tiens, lui a oublié sa crème solaire!"

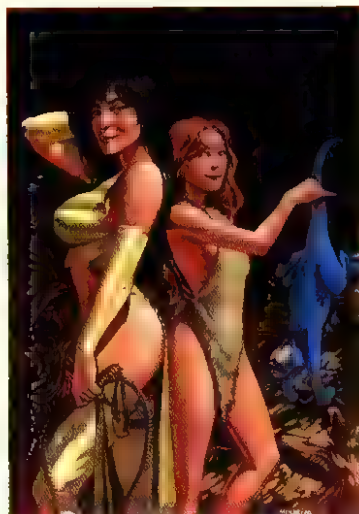
Comic-addicted...





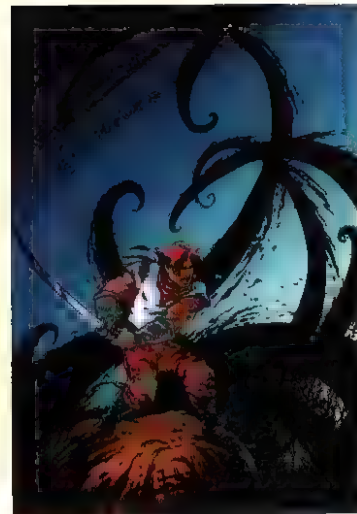
Juillard

30 x 40 cm • 299 ex. n/s
Prix abonné : 150 FF
Prix non abonné : 190 FF



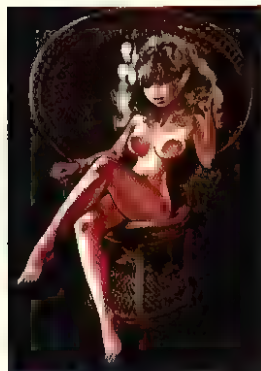
MOURIER

30 x 40 cm • 275 ex. n/s
Prix abonné : 150 FF
Prix non abonné : 190 FF



TARQUIN

30 x 40 cm • 275 ex. n/s
Prix abonné : 150 FF
Prix non abonné : 190 FF



DANY

30 x 40 cm • 299 ex. n/s
Prix abonné : 150 FF
Prix non abonné : 190 FF



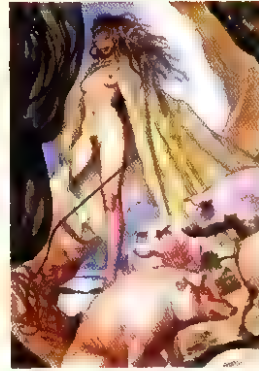
FRANÇOISE

70 x 50 cm • 275 ex. n/s
Prix abonné : 290 FF
Prix non abonné : 350 FF



FRANK

70 x 50 cm • 275 ex. n/s
Prix abonné : 250 FF
Prix non abonné : 290 FF



MANARA

68 x 50 cm • 350 ex. n/s
Prix abonné : 350 FF
Prix non abonné : 390 FF



LIBERATORE

65 x 50 cm • 250 ex. n/s
Prix abonné : 200 FF
Prix non abonné : 250 FF

LA REVUE

DBD n°1 + Dossier **FRANQUIN**
DBD n°2 + Dossier **MANARA** Invité LIBERATORE
DBD n°3 + Dossier **FRANK** Invité FOLLET
DBD n°4 + Dossier **FRANÇOISE** Invité O'GROJ
DBD n°5 + Dossier **DANY** Invité GRENSON
DBD n°6 + Dossier **ARLESTON** + MOURIER, TARQUIN, CARRERE
DBD n°7 + Dossier **JUILLARD** + Invité BLAIN

78 FF
Épuisé
88 FF
88 FF
88 FF
88 FF
88 FF

ABONNEMENT

4 numéros :

320 FF pour la France Métropolitaine

350 FF pour l'étranger et les DOM-TOM

BON DE COMMANDE

à retourner à DBD - 4, rue Crétet - 75009 Paris.

- Je commande le(s) tirage(s) offset suivants (+ 38 FF de port en recommandé) :

☐ Manara	 x	☐ Liberatore	 x
☐ Frank	 x	☐ Françoise	 x
☐ Dany	 x	☐ Mourier	 x
☐ Tarquin	 x	☐ Juillard	 x

- Je commande le(s) numéro(s) suivants (+ 10 FF de port) :

☐ DBD N°1	 x 78 FF
☐ DBD N°3	 x 88 FF
☐ DBD N°4	 x 88 FF
☐ DBD N°5	 x 88 FF
☐ DBD N°6	 x 88 FF
☐ DBD N°7	 x 88 FF

Ci-joint un chèque de FF (pour l'étranger, mandat international uniquement)

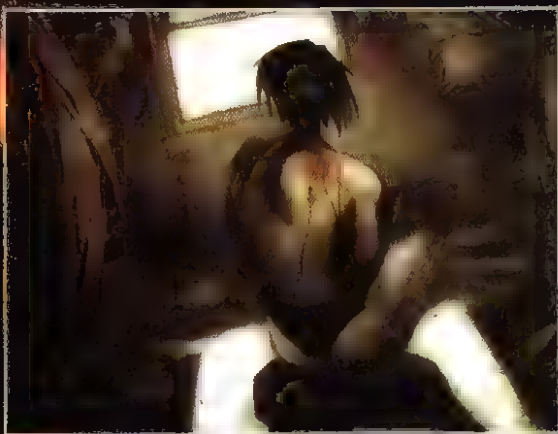
Prénom : Nom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :



Et si Spiderman était noir ? Pas juste le costume. Non, le visage sous le masque. Et s'il ne portait plus de masque ? Et s'il n'avait plus de visage ? Et si... c'était plus sombre que ça ? Ce serait McFarlane, le Stephen King du comics, tisseur de toile glauque devant l'Eternel...



Que McFarlane, dessinateur chez DC et Marvel pour Batman Year Two., Infinity Inc, puis, l'Incroyable Hulk, obtint d'encre ses propres planches dans Amazing Spider Man. En 1990, sur Spiderman (Tourments) qui battit des records de ventes, il prit à sa charge non seulement le dessin mais aussi le scénario. Un an et demi plus tard il quitta Marvel avec d'autres et fonda un nouveau studio, Image. Enfin Todd avait tout contrôlé, et le monde allait trembler sous le regard de son Spawn.

TMCF : Salut, Eclipse ! Toutes les questions sont viables. T'as pas besoin de mon approbation. Alors, ouvre le feu !

EX : J'ai été surpris d'apprendre sur le net que ta passion pour la bédé a commencé assez tard. Est-ce qu'être passé à côté de cette impression innocente de l'enfance pourrait expliquer la noirceur du contenu et du style de tes romans graphiques ?

TMCF : Oui, je n'ai commencé à collectionner qu'à partir de 16 ans, à peu près. C'est peut-être parce que j'y suis venu sur le tard mais j'ai plus le souci de faire des trucs pour un public plus âgé. Je ne pense pas que ce que je fais soit spécialement sombre. Tous ces trucs c'est un peu comme quand tu glisses une grenouille dans les pantalons des gens pour leur filer la trouille ! Les petits garçons aiment les monstres ou les trucs effrayants et rampants, plus que les filles ! Quand j'avais 5 ans, je me disais : "Oh, cool : un serpent !" ou "Laisse-moi toucher ce lézard !", parce que si t'avais un serpent à la main, alors ta mère flipait et les filles de ta classe flippaient encore plus ! À la limite, ce qui est traumatisant c'est d'apprendre que les dinosaures géants ne faisaient que 25 mètres de haut !

Pour réaliser une histoire qui fait peur, l'atmosphère et l'ambiance doivent y être. C'est toujours plus effrayant d'avoir le vampire qui se planque dans un coin, un jour sombre, quand l'électricité est en panne, et ça scotche les gens au fond de leurs sièges ! Alfred Hitchcock n'a pas fait ses films à midi, au milieu du désert !

Tu imagines ce que ça donnerait si c'était "Oh, voilà la demoiselle en détresse !" Et là, on la met au milieu du désert, et voilà Dracula qui s'amène (il imite une musique crispante !) ; mais tu le vois venir à 15

km ! Je dors !! Rzzzzz ! Je me dis, oulala, je vais juste me mettre à courir... ! Il ne pourra jamais me rattraper et je vais garder une avance d'au moins 3 km.

Par contre, si ton héroïne est dans un bâtiment abandonné et que personne ne sait qu'elle s'y trouve et que tu montres au spectateur que le tueur est là-dedans :

"Oh ! Elle est entrée dans ce bâtiment avec le tueur et elle ne le sait pas." Si elle tourne dans un recoin sombre et qu'elle se cogne dans son copain, toi le spectateur tu te dis : "Oh, mon Dieu ! ça y est ! C'est lui ! C'est le tueur !" Et ça marche !

Est-ce que ça veut dire que j'ai un genre d'aversion pour la vie ? Non, pas vraiment. Remarque, j'ai rencontré des types qui font un peu ce que je fais, et qui sont cyniques. Pas moi. Quand tu



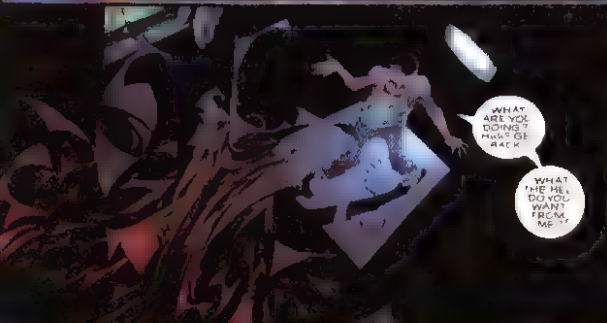
viellis, on t'apprend deux mots : "mort" et "impôts". Une fois que tu les connais, tout d'un coup, le monde n'est plus vraiment aussi beau. Mais ce n'est pas parce qu'on fait des histoires où il y a beaucoup d'ombres et que ça se passe la nuit, qu'on pense que la société tombe en ruines ! Ça n'a rien à voir ! C'est juste que pour moi, le suspense. C'est plus cool que de faire des comédies romantiques. Ceux qui font beaucoup de trucs sombres sont en fait des gens très marrants !

En fait, on prend notre pied à faire flipper les gens.

Le plus marrant de tout, c'est quand tu vas aux avant-premières et tu t'assieds au fond d'abord.

Spawn est un comics d'horreur, mais cela ne l'empêche pas d'aborder nombre de sujets, souvent parmi les plus graves, sans complaisance...





Il en ressort comme un antihéros. Parce qu'il n'en a rien à faire de sauver le monde, se fout de la paix mondiale! Tout ce qui l'intéresse c'est de piger la vie, elle-même...

Tu t'assieds au fond, et tu attends... Tu sais que le moment va arriver où tu vas les faire flipper à mort, et tu les vois sursauter et crier "Oh. Mon Dieu!" Et tu te marres! Ça nous fait vraiment rigoler! À chaque fois!

E : Que représente Spawn pour toi ?

TMcF : Superman et Batman sont aux deux extrêmes du spectre de la bédé, si tu veux. Le premier est le boy-scout et l'autre est le "vigilante". L'univers de l'un est un environnement joyeux et joyeux, alors que celui de l'autre est plongé dans la nuit! Pour moi Superman est le personnage le plus ennuyeux qu'il y ait dans le monde du comics! Il est si parfait, il fait toujours le bon choix : pour moi, ça, c'est plus une erreur de la nature qu'un type comme Spawn qui fait des erreurs! Les gens font toujours : "Pourquoi Spawn est-il si sombre? et bla-bla... Il se plante! Il déconne!". On déconne toute! Ce n'est pas un héros. Je crois qu'on a une notion tordue de ce qu'est un héros. On n'est pas tous taillés pour être des héros. Je crois que héros, c'est juste un boulot. Certains gars y sont parfaitement adaptés et d'autres échoueront lamentablement.

E : Ou c'est pas le bon moment... ?

TMcF : Ouais, ou il faut qu'ils apprennent? Imagine que toi, demain, tout d'un coup, tu es frappé par la foudre et tu peux soulever de grands immeubles. Est-ce que tu saurais, pour autant, comment arriver à la paix mondiale?

E : Ben...

TMcF : Non. Demain, ce que tu seras, c'est un journaliste riche.

❖ Ci-contre, Les yeux écarquillés, le regard implorant, l'ambiance d'ombre chinoise, Spawn c'est "Joue à te faire peur..."

❖ Dessous, mise en ambiance, cadrages, fonds sombres, Dans Kiss comme dans Sam and Twitch, la vie des dure pour le héros... Et le happy ending est une utopie.



ment baléze. Tu pourras peut-être trouver quoi faire de ce pouvoir. Mais seras-tu capable de l'utiliser pour le bien de l'humanité? Peut-être, mais je suis prêt à parier que tu n'auras pas la réponse le lendemain. Le truc qu'il faut que les gens comprennent c'est que, bien qu'il y ait déjà cent numéros de Spawn, le personnage n'existe vraiment que depuis un an ou deux, parce le temps est comprimé dans la bédé. Il n'est pas sur le coup depuis si longtemps. Peut-être que d'ici le numéro 200, 300, il sera terrible. Mais pour l'instant, il ne pige toujours pas, et à cause de ça, il se laisse encore un peu emporter. Et il en ressort comme un antihéros. Parce qu'il n'en a rien à faire de sauver le monde, il se fout de la paix mondiale! Tout ce qui l'intéresse c'est de piger la vie, elle-même.

E : Alors, comment fonctionne ton studio, en pratique? Est-ce que tu définis le plan de ce qui est à venir dans tes différents titres?

TMcF : Je n'ai pas le temps de dicter les histoires, parce que sinon, autant que je les écrive moi-même! Ce que j'essaie de faire, c'est de donner des directions. Par exemple, si je veux faire quelque chose sur : "Est-ce que le mal existe vraiment ou est-ce qu'il n'existe que lorsqu'on y pense?" Voilà. Maintenant, fournis-moi une histoire. Ça pourrait être des milliers d'histoires, pas vrai? Mais quelle est la bonne? Si nous ne pensons pas à de mauvaises choses, alors le Mal existe-t-il? Si on déconnectait tous nos cerveaux pendant à peu près deux secondes, le Mal existerait-il?



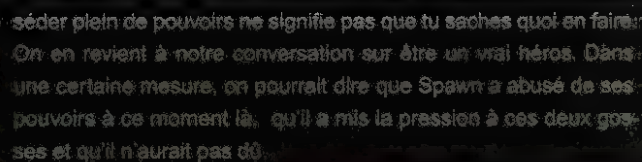
EJ : Avec *Spawn*, tu traites de choses plutôt sérieuses (abus d'enfants, sexe et mort, peine de mort) et de façon particulièrement dure. Je pense en particulier à l'histoire des enfants...

TMcF : La majorité des histoires de comics sur les abus d'enfants trouve une fin heureuse. Et je dis : "Non, il n'y a pas de fin heureuse !" Ma femme s'est un peu occupée de ce genre de gamins. C'est un fait... la plupart de leurs histoires ne connaissent pas de fin heureuse, même si elles ne sont pas aussi extrêmes que l'histoire que tu évoques. L'intérêt de celle-ci est que Spawn ne comprend toujours pas ses pouvoirs, parce qu'il se contente d'arriver là.

Il joue à Dieu, et puis il s'en va. Et il pense avoir résolu le problème : "J'ai tatoué je bats mes gosses sur ce type. Maintenant il va être désolé et tout le monde sera heureux !" Et il s'en va. Résultat : "Non ! Non seulement tu n'as rendu personne heureux, mais t'as carrément empiré les choses parce que t'es parti et que t'as laissé ces gosses trouver un moyen tout seuls. Maintenant, le moyen qu'ils ont trouvé c'est de tuer leur père !". La morale de l'histoire est que le fait de pos-

❖ **Ci-contre. À plusieurs reprises, le thème de la violence et des abus sur enfants sont revenus hanter les pages de Spawn...**

En haut, Greg Capullo crayonne Spawn, aujourd'hui : séance d'acupuncture !



"Spawn ne comprend toujours pas ses pouvoirs, parce qu'il se contente d'arriver là. Il joue à Dieu, et puis il s'en va. Et il pense avoir résolu le problème..."



Greg Capullo : Spawn

E : Est-ce que tu peux nous parler de ton parcours ?

GC : Professionnellement, avant Spawn, je travaillais pour Marvel, mon plus gros titre étant X-Force. Avant de travailler dans les comics, j'étais illustrateur dans la pub. Pour ce qui est de ma formation, je n'ai suivi aucun cours technique d'art. Je suis un autodidacte.

E : Quels sont les artistes qui ont le plus influencé ton travail ?

GC : Quand j'étais gamin (et encore à ce jour) j'admirais John Buscema pour sa maîtrise de l'anatomie humaine. J'adorais aussi Mort Drucker et Frank Frazetta. Ils m'ont probablement un peu influencé, mais c'est vrai aussi pour beaucoup de mes contemporains (trop nombreux pour être cités), c'est sûr.

E : Comment travailles-tu ? Il y a ces cases aux bords rugueux, ces planches pratiquement dénuées de panneaux, mais avec de petites images sur fond noir... Pourrais-tu décrire ton "style" ?

GC : Je crayonne mes pages avec un 4H dont la mine très dure produit un trait fin. J'utilise ceci comme la première étape de la traduction sur papier de mes idées. Le scénariste me fournit une intrigue assez lâche qui me donne la liberté de visualiser une grande partie de ce que vous verrez finalement. A la base, pour employer l'analogie du cinéma, je suis dans la fauteuil du metteur en scène. Quant aux éléments sur la page, je fais confiance à mon instinct pour faire vivre ce que le scénariste m'a apporté. A chaque fois qu'on me demande de décrire mon style, j'ai toujours du mal à répondre. Je n'y pense jamais vraiment. Dites-moi, vous !

E : Souscris-tu à l'idée qu'il y ait une "McFarlane's touch" ?

GC : Je serais d'accord, je crois. Todd a un style très peu orthodoxe, particulièrement en ce qui concerne son encre. Il ne se conforme pas nécessairement à des "règles" (faute d'un terme plus juste) établies. Son style exhale puissance et spontanéité brutes. Les faiblesses, si elles existent, sont aisément compensées par ces autres qualités.

E : Tu es probablement le dernier des artistes originaux de McFarlane encore en train de dessiner... Est-ce que dessiner le Spawn sur une période aussi longue est toujours aussi rafraîchissant pour toi ? As-tu un moyen d'inclure des trucs nouveaux dans un personnage en quelque sorte "formaté" ?

GC : T'as raison à plus d'un titre, malheureusement. J'aime toujours autant Spawn. Quand tu as travaillé sur un personnage unique pendant si longtemps, tu apprends à vraiment bien le connaître. Ça te permet de le dessiner avec beaucoup plus de facilité. Tu sais comment il évolue dans son monde et comment il réagit à ce qui lui arrive. Tu le connais aussi bien que toi-même parce que, d'une certaine façon, il est devenu une partie de toi.

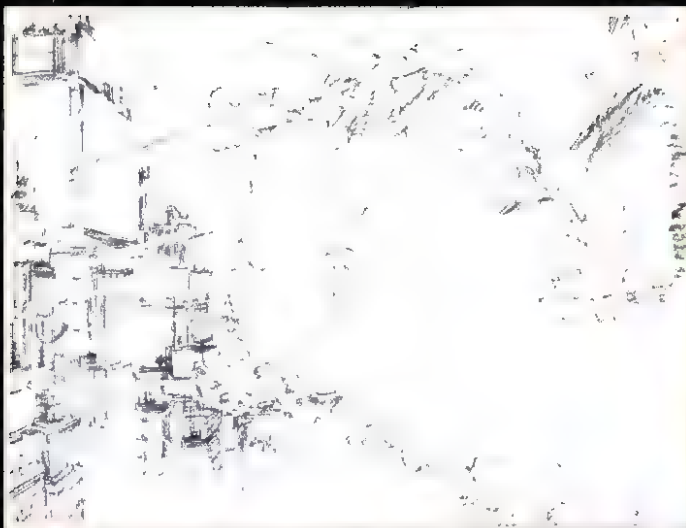
Je crois que j'ai toujours exploré et que je continue à explorer le personnage de Spawn selon de nouvelles voies. Celles-ci sont plus subtiles, mais en étant très attentif, vous pourrez les percevoir.

E : Tu travailles sur le titre depuis le # 16, depuis 93 : c'est une montagne de fidélité ça ! Quel est le secret de McFarlane pour réussir à te garder dans l'écurie ?

GC : Les raisons ont changé avec les années, la reconnaissance, la stabilité, la sécurité, etc... A ce stade, je dois préciser que c'est parce que j'ai de l'affection pour Todd McFarlane. Je ne le considère plus comme mon employeur mais comme un ami et ça fait toute la différence.

E : ... Récemment, des gosses sous pression ont tiré sur la foule dans un vrai collège. On a parlé d'influence de Tueurs Nés, de films et de comics trop violents. Quelle est ta position sur la « polémique Littletown » : la violence dans la bédé incite-t-elle à la violence dans le monde réel ?

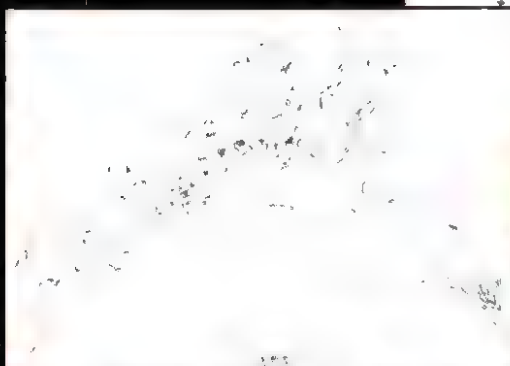
TMcF : Putain que non ! Je n'écris pas pour le 9% de psychos là-dedans : qu'ils aillent se faire foutre ! J'écris pour divertir les autres : 99% de gens qui peuvent apprécier une bonne histoire et s'amusent à la lire. Je veux qu'ils sursautent et qu'ils soient tendus et nerveux, et effrayés par la violence à l'intérieur. Pas qu'ils aillent la distribuer dehors !! De toute façon, il n'y a pas de rapport entre la



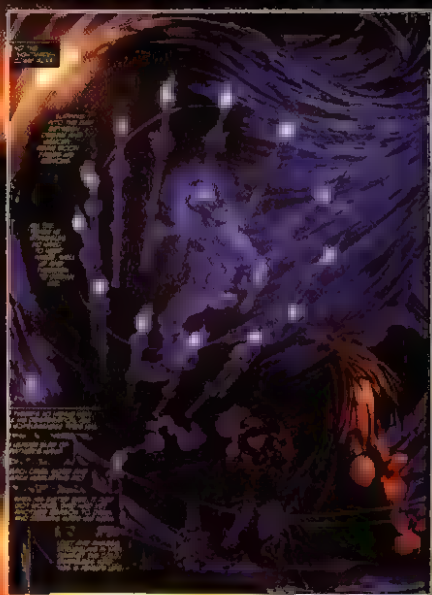
violence de bédé et la violence réelle. Et je vais te dire pourquoi. Tu sais, cet épisode de la Bible sur Abel et Cain ? Ils n'avaient pas de films d'horreur à l'époque. Ils n'avaient pas tous ces trucs violents... Et tu peux être sûr qu'ils ne lisaient pas Spawn ou d'autres bédés. Et ils tuent quand même !

E : Le fait de vouloir toucher un public plus mûr répond-il à des préoccupations d'homme d'affaires ou est-ce juste une envie de créateur ?

TMcF : Un peu des deux. Je crois qu'il le faut admettre que ton public vieillit. Et donc, Spawn va rester populaire pendant longtemps si j'arrive à le rendre important dans la vie des gens sur le durée. Mais si tu te dis que le seul bon moment pour lire Spawn, c'est quand t'as entre 12 et 16 ans, alors à chaque



Les Crayonnés de Capullo. Serait-ce le retour de Creech ?



fois qu'un jeune arrive à 17 ans, il faut que je sorte chopper un autre gosse de 12 ans !

Quand tu vas au fond des choses, je préférerais choisir la mentalité des Stones plutôt que celle des Spice Girls ! Tu peux toujours faire un gros succès, et te faire un tas de fric, ça sera éphémère ! Mais si on additionne tout l'argent gagné sur une période de 40 ans, alors les Stones gagnent à tous les coups.

En fait, tout dépend de comment tu te projettes, et dans quel type de jeu. J'essaie de miser sur le long terme. Ce que les gens ne comprennent pas aujourd'hui, c'est que je dise : "Je crois que pour l'existence et la santé de ces personnages et pour leurs idéaux, j'ai besoin

d'aller dans telle direction, parce que je veux pouvoir parler un peu de tout ça dans 10 ans." Si je me contentais de me goinfrer, de me remplir les poches pendant que ça marche, et de suivre la voie facile, alors, je parie qu'on n'en parlerait pas dans 10 ans.

Et : Comment déniches-tu tes nouveaux talents ? Est-ce que toi-même tu fais passer un genre de casting ?

TMcF : Non, non, rien de tout ça, vraiment ! Les gens me montrent leurs trucs, ou je fais attention à ce qui se passe, et je regarde les artistes, et je lis des bouquins, et j'écoute les suggestions des gens. Bendis n'est pas vraiment le suspect idéal. On me demande : "Comment ça se fait qu'il n'ait pas pris Mark Waid ?" ou "Comment ça se fait qu'il n'a pas pris Chris Claremont ?" ou n'importe qui... Parce que je sais qu'il ne pourraient pas écrire ce que je veux. Et ce que je veux, c'est quelqu'un qui tiendrait la route s'il devait l'écrire sous la forme d'un roman. Bendis peut. Alors que ces types savent juste écrire des histoires de comics.

En vieillissant, je m'intéresse moins aux histoires de comics stricto sensu. Je crois que c'est l'une des raisons pour lesquelles l'Europe a un lectorat d'albums, parce qu'ils traitent des

idées comme le suspense, les thrillers, la romance et plein d'autres thèmes autres que les super vilains et les super héros, alors que nous, en Amérique, on a une sorte de

blocage mental à ce niveau. L'une des raisons que j'ai de suivre ma voie, c'est que je suis conscient qu'il y a d'autres pays que l'Amérique là-dehors. Je suis canadien. On ne m'a pas élevé avec l'idée que ce pays est entouré de petits murets.

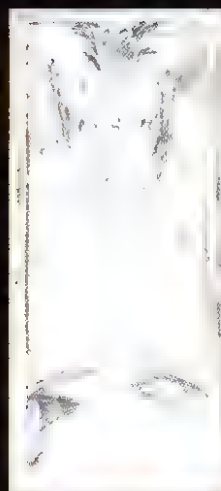
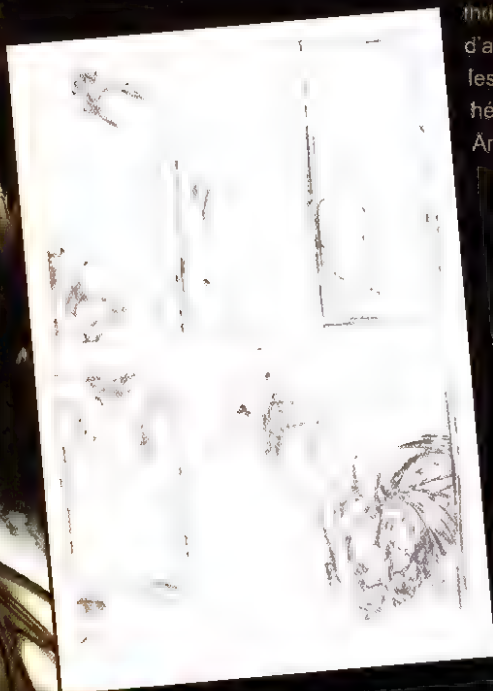
Et : Mais, Le côté sombre ressort encore plus récemment, avec les couvertures d'Ashley Wood. Est-ce que ça faisait aussi partie de l'orientation ?

TMcF : Oui... non... oui. C'est intentionnel, parce que je crois, (et ça n'engage que moi), que le graphisme d'Ashley trouve une résonance auprès du public auquel je veux m'adresser et qui est trop affranchi pour le comic book traditionnel. Si tu lui donnes un



"Je peux soit séduire les gens qui collectionnent les comic books, ou séduire les autres 6 milliards d'adultes. Et tu sais quoi ? Je préfère essayer d'attirer ces 6 milliards !..."

«superhéros» plutôt sombre, rendu en peinture, et que ça en a dans le ventre, alors je pense que j'ai une chance de le toucher. Encore une fois, j'ai plutôt le souci de capter un public plus âgé, que de me préoccuper



À gauche Crayonnée d'Angel Medina, Spawn a une petite faim ?

À droite, Bienvenue dans le cirque de Minuit, monsieur Loyal vous attend...



Angel Medina : Kiss, Sam & Twitch

EM : Est-ce que tu peux nous parler de ton parcours ?

AM : J'ai commencé ma dominante en illustration à la Waubegon Community College et l'ai finie à la Northern Illinois University. Qu'en fac, un de mes principaux profs en illustration soit en même temps un illustrateur de comics professionnel m'a vraiment excité. En sortant de la fac, j'ai eu un boulot comme dessinateur sur un bouquin appelé "Dreadstar" pour le compte de First publishing, une compagnie de Chicago qui n'était qu'à 40 minutes en voiture d'où j'habitais à l'époque. Quelques années plus tard, je commençai à travailler pour Marvel, ce qui dura un sacré bon nombre d'années. Le dernier projet que je réalisai pour eux fut l'incroyable Hulk. Après ça, j'ai envoyé à Todd quelques échantillons et j'ai fini par obtenir *Kiss, Psycho Circus*.

EM : Quels sont les artistes qui ont le plus influencé ton travail ?

AM : De long en large, mes plus grandes influences ont été Bernie Wrightson, John Byrne, Michael Golden, Sal Buscema et George Perez. Dernièrement quelques influences inspirées par Greg Capullo et Carlos Pacheco s'y sont glissées.

EM : Comment travailles-tu ?

AM : Je commence en général par faire mes propres découpages sous forme de croquis. Je préfère travailler de cette façon. Sam et Twitch, pour lequel Bendis a fait les découpages, a été l'exception rare.

EM : Pourquoi Kiss ? Qu'est-ce que ce titre a de spécial ? Avec bientôt 30 numéros sur les étagères, l'histoire a laissé loin derrière l'arrière-plan musical, mais les graphismes semblent toujours parfumés à la "Midnight Circus".

AM : Gam'n, j'étais un grand fan de Kiss. ("Hey ! Wow ! Un groupe de rock formé de superhéros !") Quand je me suis vu offrir le Kiss comic, je n'étais pas sûr. Je ne voulais ni kitsch ni nouveauté. Mais après que Todd m'ait expliqué le concept du bouquin, je me suis emballé.

EM : C'est un des rares titres McFarlane sans rapport avec Spawn... Mais juste aussi flippant. Souscris-tu à l'idée qu'il y ait une "McFarlane's touch" ? Et si ça existe, en quoi ces œuvres sont-elles si particulières ?

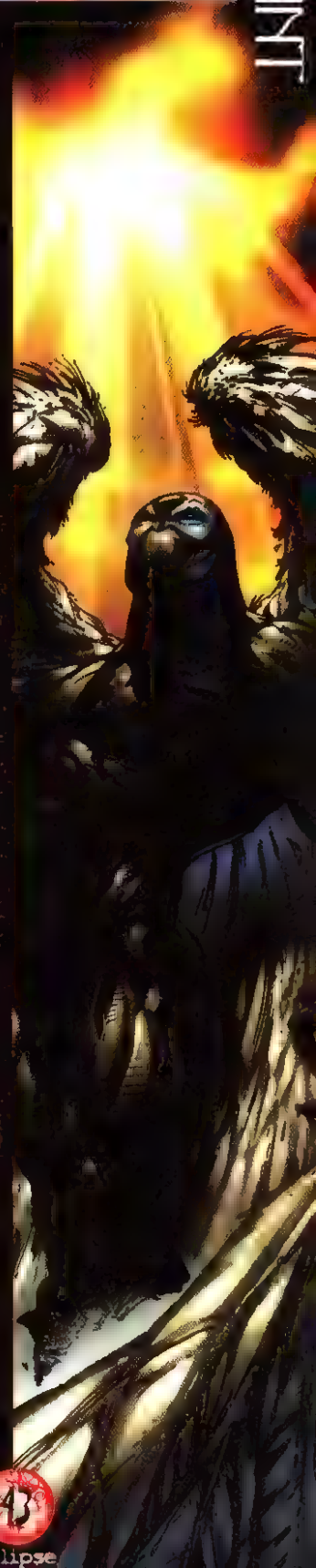
AM : Il y a carrément une McFarlane's touch ! C'est de l'horreur sombre, vraiment pas orienté superhéros. C'est fait pour faire peur !

EM : Bendis t'a donné Sam and Twitch... C'est le jour et la nuit en termes de dessin. Pourrais-tu nous dire en quoi consistait le changement pour toi ?

AM : Le changement avec Sam and Twitch, c'est un style plus terre à terre. Je voulais aller dans cette direction, de manière à améliorer les scènes "plus calmes" de mes bédés, ce qui n'a jamais été l'un de mes points forts. Aussi, ça m'aide à maîtriser l'emploi que je fais des ombres. Mais au fond, je suis toujours un type branché "Super héros". Tout ce truc terrestre sert juste à mettre en pratique certaines techniques ; par conséquent c'est juste un truc temporaire pour moi. Je ne vais pas tarder à redessiner des trucs plus puissants.

EM : Tu viens de quitter Sam and Twitch, peux-tu nous parler de tes prochains projets ?

AM : Mon prochain projet sera de remplacer Greg Capullo sur Spawn, le temps qu'il prenne quelques mois de vacances.



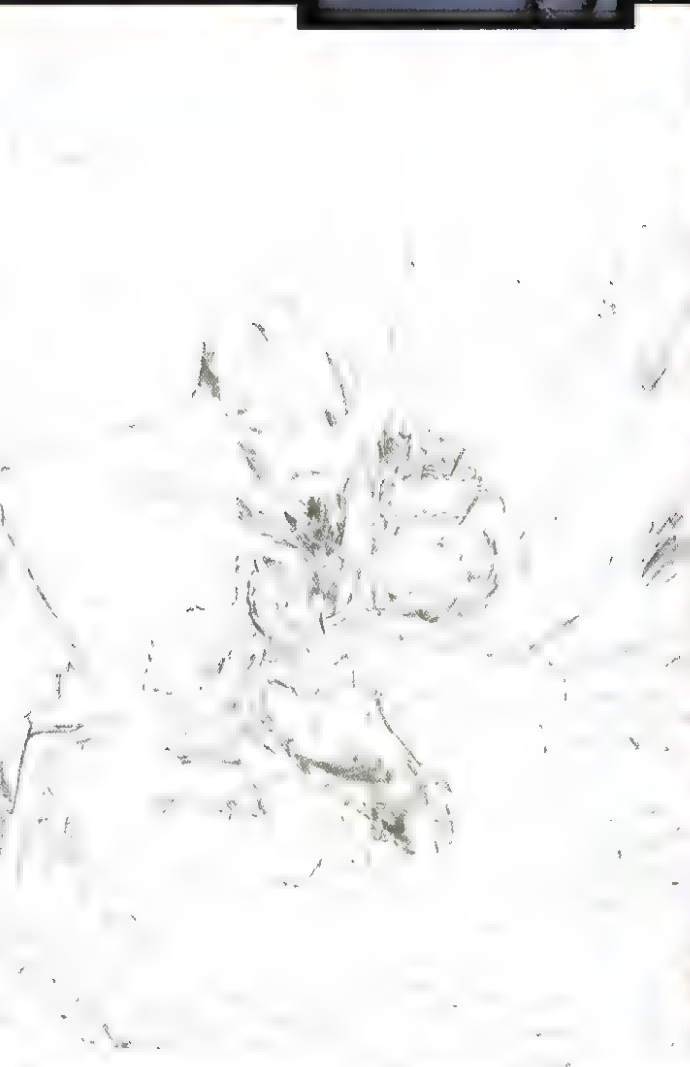
de me nourrir d'une mentalité de 12-16 ans. Parce que le truc simple, c'est qu'on va être des adultes bien plus longtemps qu'on aura été des enfants. Et je préférerais que 10 000 adultes aiment mes trucs que 10 000 gosses !

Si on revient aux Spice Girls : elles s'en seraient mieux sorties avec des fans adultes parce que ce que tu aimes à 27 ans, tu l'aimeras probablement à 37 ; si tu les aimes à 37, pourquoi pas à 47 ? Mais nous sommes beaucoup plus inconstants dans la tranche d'âge entre 6 et 16 ans. Ils aiment Britney Spears maintenant. Mais je te parie que tous ces gens qui sont des fans aujourd'hui ne reconnaîtront pas tout haut qu'ils étaient fans, une fois qu'ils auront 22 ans !

Alors si je peux créer un personnage cool en utilisant le genre d'interprétation d'Ashley, je parie que je peux te captiver bien plus qu'en faisant du comics de superhéros classique. Je peux soit séduire les gens qui collectionnent les comic books, ou séduire les autres 6 milliards d'adultes. Et tu sais quoi ? Dans une certaine limite, je préférerais essayer d'attirer les autres 6 milliards !

À droite, clin d'œil de Sam and Twitch 4.

↓ Ci-dessous, inédit pour Medina, le personnage emblématique de Todd, qu'il crayonnera cet été, remplaçant ainsi un moment Greg Capullo.





Ek : *Considérant cet angle international, as-tu subi des influences européennes ?*

TMcF : Bien sûr, mais encore une fois, sans qu'elle ait eu une influence en ligne directe. Suis-je conscient de l'existence de la bédé européenne ? Oui. Est-ce que j'en lis les œuvres ? Pas vraiment. Mais je sais pourquoi certaines marchent et d'autres ne marchent pas. Et est-ce que je sais, d'une façon simpliste, que les statistiques démographiques des lecteurs de bédé en Europe sont bien plus diversifiées et sophistiquées ? Absolument. Alors mon esprit me dicte que je ferais mieux d'avoir une mentalité européenne avec mes livres : les montrer à des adultes sans qu'ils risquent de vous jeter du train, plutôt que de s'entêter à montrer des trucs genre : le bon contre le méchant, plutôt idiots, dont les gens vont se lasser avec l'âge. Alors sur ce point, je



dirais que j'ai été influencé par les bédés européennes, en ce qu'elles ont réussi à se diversifier. Et c'est quelque chose que nous ne réussissons pas très bien dans le comic américain.

Et : *Est-ce que tu ne regrettes pas, des fois, peut-être, ces longues heures passées sur ta planche à dessiner, quand tout était plus simple ?*

TMcF : Quand une journée vraiment compliquée me tombe dessus, et qu'on m'envoie des courriers pour me dire qu'ils me font un procès, que j'ai 20 corrections à faire, et que quelqu'un change de studio... Ahhh... Oui absolument ! Je me dis juste : "Mais pourquoi j'ai fait tout ça ?" Est-ce que les jours tout simples me manquent parfois ? Ouais... Mais encore une fois, une partie de ce que je fais, c'est de livrer bataille, de dire, en quelque sorte, que je veux ma liberté personnelle avec l'ensemble de mes idées artistiques. Je ne suis pas en train de dire



• Ici et là, En avant-première, quelques planches du prochain "Hellspawn" n° série peintes par Ash Wood sur un script de Brian Michael Bendis. L'exploit, imposer au style "Wood" le système restant d'écriture.

• Au milieu, couverture de Spawn Dark Age.

Ashley Wood : Couvrs. Hellspawn...

Et : *Est-ce que tu peux nous parler de ton parcours ?*

AW : J'ai grandi à Perth, en Australie occidentale. Après le lycée, j'ai étudié le design graphique et l'histoire de l'art à Curtin University. J'ai quitté la fac pendant ma troisième année parce qu'ils ont refusé de me laisser étudier l'illustration ! Il n'y avait alors pas trop d'opportunités d'emploi alors j'ai créé la mienne en m'auto-publiant, j'ai obtenu un contrat d'édition avec une compagnie locale pour produire un magazine qui a plongé après deux numéros.

Ek : *J'ai lu que quand tu as commencé en Australie, tu envoyais des crayonnés par fax à Marvel pour Ghost Rider 2099. Maintenant tu es l'un des "protégés", de Todd, tu as une maison en Californie... Est-ce que le rêve est devenu réalité ?*

AW : Après le magazine, ma fiancée d'alors a demandé que je "passe planétaire" (ou que je trouve au moins un boulot) et a menacé de me quitter si je n'envoyais pas des échantillons de mon boulot outremer. Je les ai envoyés et elle est devenue ma femme. Un jeudi j'ai envoyé les dessins pour Judge Dredd, le magazine des Editions Fleetway. Le lundi suivant, j'ai reçu un coup de fil de Londres et j'étais embauché ! A partir de là, j'ai travaillé sur un projet Dark Horse qui m'a projeté sur le marché US et j'ai été remarqué par un agent américain. Il m'a rapidement obtenu de dessiner régulièrement Ghost Rider 2099. J'ai aussi travaillé sur Generation X et Doom 2099. Mais, hélas, Marvel et Ash Wood n'étaient pas compatibles (ou alors c'est juste qu'ils n'aimaient pas recevoir des planches par fax d'Australie !) et nos chemins ont divergé. Après ça, j'ai passé deux ans à travailler pour Acclaim, pendant lesquels j'ai redessiné le look et l'ambiance de Shadowman avec Garth Ennis. En 1998, ma femme, notre chat Edmund et moi avons déménagé aux USA où nous habitons à présent à quelques rues de Todd McFarlane et sa famille.

Ek : *Quels sont les artistes qui ont le plus influencé ton travail ? Sienkiewicz, Kent et Mac Kean viennent à l'esprit mais tes influences remontent plus loin, pas vrai ?*

AW : Mes influences comprennent quiconque est en train de dessiner les X-Men !! Mais à part ça, la plus grande inspiration en tant que fan est venue des trois que tu cites et de Walt Simonson et Alex Toth. Ceci-dit, je crois que mes influences les plus fortes viennent d'avoir étudié et apprécié les œuvres de Gustav Klimt, Egon Schiele, Mike et Doug Stam, Edward Steichen, et plus récemment John Singer Sargeant. Dans l'absolu, je suis esclave de ce qui est vraiment cool et en perpétuel changement - Ce que je trouve cool sur le moment.

Ek : *Tu camps une sorte de figure solitaire au sein de l'art McFarlane, avec des travaux complètement peints et photographiés. Comment travailles-tu ?*

AW : Mon approche du travail est complètement différente sur chaque projet que j'entreprends, en dehors des couvertures. J'ai recours à toutes les techniques du crayon à l'encre, l'acrylique, les huiles, les aquarelles, l'ordinateur (duh) et à l'occasion j'ai utilisé la vidéo digitale sur certains travaux mais comme personne n'a rien remarqué, j'ai laissé tomber ce truc là !

Quand je fais des planches de comics, je travaille en général à partir du scénario intégral et d'habitude je me passe des découpages. Mais sur le premier numéro de Hellspawn j'allais travailler à partir de ceux de Brian Bendis, ce qui devait me libérer du temps pour me préoccuper davantage du dessin et moins de la narration. Ça n'a pas marché, parce que Brian et moi avons des manières de penser très différentes. Finalement, ce bouquin est sans doute mon meilleur travail jusqu'à maintenant !!



Un Spawn qui rigole pas et un design pour The Crow.

Si je m'étais laissé influencer par ce qu'on pense de moi, je n'aurais pas fait 90% de ce que j'ai fait. Parce que quand la plupart des gens m'ont dit : "Todd, ne le fais pas ou tu vas droit à l'échec !" ou "N'essaie pas, petit !", j'ai foncé : rien à faire de ce qu'ils disent tous ! L'important c'est l'inattendu. Ça ne vient pas de démontrer quoi que ce soit aux autres. Ce sont des choses que j'ai à me prouver à moi-même et à ceux qui travaillent dans ma compagnie. Pour te donner un exemple, si t'avais appelé il y a deux ans et que tu m'avais dit : "Hey Todd, je parie que tu vas réaliser des vidéos musicales et remporter des Grammy Awards", je t'aurais ri au nez à ce moment là... Mais deux ans plus tard : "Ouais, je

qu'elles sont meilleures ou pires que celles d'un autre. Je veux juste les contrôler. Et parfois, je n'aime pas avoir à le dire, et c'est pour ça que je ne crois pas qu'il y ait beaucoup d'exemples de types comme moi : il faut que tu sois prêt à partir en guerre. Et encore une fois, quand t'en arrives à ce stade, tout le monde n'a pas la même détermination d'esprit. Tu me suis ? Parce que, quelle qu'en soit la raison, ça ne me dérange pas de me battre. Je n'ai aucune peur, ou très peu de peur en moi.



Ci-contre, encore une planche toute en ambiance.

"Quand la plupart des gens m'ont dit : 'Todd, ne le fais pas ou tu vas droit à l'échec !' ou 'N'essaie pas, petit !'. J'ai foncé : rien à f... de ce qu'ils disent tous !..."

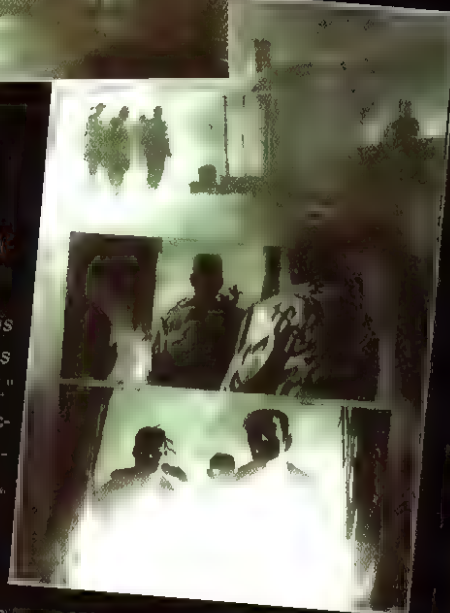
La où je veux en venir, c'est que je reçois davantage de reconnaissance quand je fais des trucs que je juge faciles, que quand je me bats pour ce en quoi je crois. Mais ça ne change pas mes priorités ! Est-ce que tu te laisses commander par les modes, bousculer par elles et vas-tu faire des compromis avec parce que c'est la loi du plus fort ? Non ! Qu'ils aillent se faire foutre ! Il y a moyen d'éviter ça ! J'ai juste trouvé des failles dans le grand tableau de la vie. "Voilà, je vais juste vivre là, dans ces failles. Et ils ne pourront jamais m'avoir".

EM : Ouais, et à en juger par la façon dont tu parles, si je te disais, genre : « Allez, Todd, jamais de la vie tu ne pourrais mettre en scène un opéra », probablement que t'irais aussitôt le faire...

TMCF : (rises) S'il y a assez de gens pour me foutre en rogne à ce sujet, absolument !

Je suppose que t'avais raison, tu ne t'es pas planté sur celle là. Je pense que l'occasion frappera toujours à la porte, mais je ne sais pas ce qu'il y aura de l'autre côté quand j'ouvrirai cette porte.

Si tu me demandes où j'en serai dans cinq ans, je ne sais pas ! Chaque année qui passe, on est un peu différent, un peu plus original et diversifié qu'on ne l'était auparavant ! Je pourrais en être exactement où j'en suis maintenant, mais j'en doute.



EARTH X

Alex Ross - Jim Krueger
John Paul Leon-Bill Reinhold

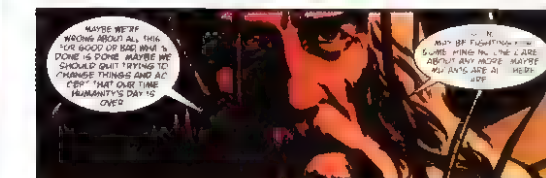
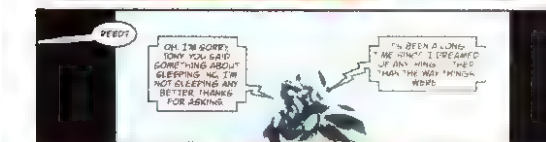
"Et si ? Et si ?" Il faut imaginer que remettre en question les univers de papier de ses lectures d'enfant est une profession de foi pour Alex Ross. Après Marvels (avec Kurt Busiek) et Kingdom Come (avec Mark Waid), il repart à zéro (avec Krueger) et nous souffle littéralement au cours des treize chapitres de sa réécriture du monde Marvel ! Inhumains, fantastiques, vengeurs, solitaires ou mutants, ils

sont tous là, revus et surtout corrigés, ballottés au gré des flots d'une épopée plus que mythique, des origines de chacun jusqu'aux bouleversements qui secouent notre futur...

En attendant de découvrir l'an prochain "Universe", son prochain projet, ruez-vous sur cet incontournable. Il trouvera sans peine sa place sur vos étagères aux côtés des indispensables anglo-saxons : Moore ou Miller.



Earth X
Marvel mensuel,
réédité en 100% Marvel.



SERIE N O I R E



Riyechi
Ikegami
p. 61

Brian
Michael
Bendis
p. 55

Allack
Sinner
p. 66

YASHIMOTO BLUES

Poussant une porte grinçante comme un tiroir de morgue au petit matin, j'entrai au CyberSix Street, numéro 2. Je m'arrêtai en avisant la porte vitrée : "Holmes & Spade & Yashimoto". Yashimoto ? Jamais entendu parler. J'entrai, réclamant ce vieux Spade, et voilà qu'un gars louche me dit que Sam était interné dans un asile. Je demande Holmes, et tranquille, le type m'annonce qu'il était mort. Là, je suis resté cloué. Ils avaient refroidi Sherlock Holmes... Et Yashimoto ? Ouais. Yashimoto n'était qu'un stagiaire, un dessinateur de BD qui avait persuadé les deux détectives d'être ses scénaristes. Sur le carnet de Spade je lus "Mort à l'arrivée". Qu'est-ce qu'il voulait dire ? En sortant, je repensais à ce Yashimoto qui rêvait de crayonner des privés. Le polar et la BD ? Non mais, quel rapport, je vous le demande ?



À gauche, Yashimoto, détective ou dessinateur ? (Vents d'Ouest)
Ci-dessus, Dans Ric Hochet le dessinateur est plus froid... (Le Lombard)

QUADRILLE À LA MORGUE (AUTOPSIE DE LA VICTIME)

J'examinai le carnet de Spade. Trois pages seulement étaient griffonnées. Je lus la première :

"Autopsie est la première méthode d'investigation non reconstitue la victime pour trouver le coupable. La structure du polar suit symboliquement cette démarche. Il commence par la découverte d'un cadavre dont on se sert non seulement pour restituer l'emploi du temps récent, mais souvent interpréter le passé et littéralement réinventer la personne. Le polar est un récit à rebours."

Commencer par l'autopsie de Holmes. Toujours un bon point de départ, la mort, dans le polar. Ça remet les choses en place. Je trouvais le coroner déjeunant au-dessus d'un macchabé. "Holmes ? Il est mort avant que l'art de la fiction ne devienne totalement inutile..." Il se lança son rapport.

LA MYSTÉRIEUSE AFFAIRE DE STYLES

Plus que Holmes, le personnage, c'est le genre dont il est le héros qui meurt dans le Cybersix de Trillo. Traduit en séquences

d'images, le roman policier déductif surchargerait récitatifs et phylactères. Rien que dans le dénouement des enquêtes, le **Détective Conan** de Gosho Aoyama récapitule tous les événements menant au crime. Du polar d'énigme ou "whodunit" (qui a fait le coup ?) la BD a surtout retenu la narration complexe opposée au récit d'aventures linéaire. Le flashback en est l'élément clé dans la **Trilogie Anglaise** de Floc'h et Rivière. La spécificité du polar-cluedo, c'est son aspect d'exercice formel. Ses conventions strictes, prônant la victoire de la raison sur le chaos, rassurent le lecteur angoissé par le monde contemporain. D'où le succès du genre dans la BD pour les 7 à 77 ans comme **Ric Hochet** de Tibet et Duchateau. Clin d'œil entre B.D. et le polar, le 62ème album évolue entre Bruxelles et Angoulême, terrains de B.D. Meurtres.

Mystère de chambre close à la Edgar Poe, le polar du manoir se joue en un huis clos plus propice à la représentation scénique qu'à l'image. **Floc'h** et **Rivière** ont joué sur ces deux genres littéraires : l'apparente énigme policière de **Blitz** n'est qu'une représentation théâtrale. Cet univers formel survit à l'intrigue comme pur décor. Les aficionados du classique de **Jacobs**, **La Marque Jaune**, se réjouissent de retrouver dans **l'Affaire Francis Blake** de Van Hamme et **Ted Benoit**, l'atmosphère feutrée du Centaur Club.

TOUTES PEINES CONFONDUES

Le polar d'énigme oppose à la métropole hostile la quiétude du "home sweet home" et du Burckhead. La "murder party" qui se joue que dans les Salons des nantis, occulte la réalité sociale. Or, en se retirant des rivages optimistes de la Révolution Industrielle qu'elle a submergés sans crier gare, la crise de 29 a exposé les plaies béantes de cette réalité : chômage, misère, malaise urbain et une criminalité qui n'est plus réservée aux seuls savants fous ou aux fils désœuvrés de l'aristocratie. Les gentlemen poicés à la Rip Kirby sont dépassés. Face au mal généralisé, c'est d'un rempart que la société a besoin, pas d'un criminel en enquêteur. Le policier naïf flic avec **Dick Tracy**, le détective amateur devient "privé" professionnel, payé 200 \$ plus les frais.

Le polar noir est un roman social, son héros un champion communautaire. Si l'élégant Holmes, avec son penchant pour la cocaïne et sa misogynie, présentait bien quelques tares, ses successeurs commencent là où il s'est arrêté. Le privé endurci (hard-boiled) dialogue ferme, fume, boit sec, cogné dur et surtout encaisse mieux les coups que les femmes. Loin d'être aussi rationnel que son ancêtre victorien, le privé moderne, **Johnny Double** paiera

à Clémentine l'embourgeoisement du **Détective Conan**, (Kana, Dargaud) ; il étudie Le dossier Harding, de la trilogie anglaise de Rivière et Floc'h (Dargaud) ; il résout l'affaire dans **Blitz** (Albin Michel) ; et nous explique La marque Jaune au Centaur Club, signé **Jacobs** (Dargaud).



DOSSIER



Ci-dessus, *Donkey Double* passionnément, (*Le Téméraire*) ; De Silence et de Sang, ne restez pas de ce côté de la Thompson (*Glénat*) ; *Arsenic Spaghettis* (*Vents d'Ouest*) ; et *Vieilles Dentelles Canailles*, on choisit ses amis mais pas sa famille... (*Albin Michel*)

son aliénation à la passion dans *Deux Doigts de Rabais* d'Azzarello et Risso.

Ces "petits défauts" légitiment les excès du personnage, révélant des failles dans sa cuirasse de paladin. Il reste un héros attachant, car plus humain. Petit à petit, tentant de retoucher la société qui chute vers le gouffre, il glisse sur la mauvaise pente. Incarnation ambiguë du bien, isolé, il paraît vaincu d'avance, face au mal devenu protéiforme.

La spécificité du polar-cluedo, c'est son aspect d'exercice formel. Ses conventions strictes, prônant la victoire de la raison sur le chaos, rassurent le lecteur angoissé.

LES RACINES DU MAL

Du simple voyou au crime organisé, de la pègre au pouvoir corrompu des puissants, les multiples visages du mal prennent une place conséquente dans le polar. Tels les bras de la déesse Kali ou les têtes de l'Hydre, ils constituent le corps d'un monstre invisible. Dans *De Silence et de Sang* de Cortegiani et Milton, les cités verticales sont des gouffres où se terre la pieuvre, alliance de l'élite politico-financière avec les truands de la Mafia. Ecrasé par la ville et sa "main noire" tentaculaire, le privé peut se laisser corrompre comme *Griffu*, le héros pourni de Manchette et Tardieu.

Rares sont ceux qui, comme les héros de *Sanctuary* par Fumimura et Ikegami, risquent d'affronter le pouvoir institué par de vieux Dons rapace. Le monde criminel s'organise en univers parallèle. Avec ses codes et ses règles, c'est la famille des Centobucchi de Trillo et Mandragina. A l'origine, affrontement fraternel des bons cadets Frank et Tony face à l'ignoble aîné mafieux Amerigo dans *Spaghetti Brothers*, leur histoire reprise des années plus tard dans *Vieilles*

soupirables qu'on reconstruit symboliquement.

On procède par analogie avec d'autres sociopathes étudiés par des profilers. On s'identifie à lui pour sauver de futures victimes.

On marche dans les traces du criminel.

Le criminel ? Je trouvais Moriarty, l'ennemi juré de Holmes, au Q.H.S. de Riker's Island, sous l'un de ses pseudonymes, Hannibal Lester. Machonnant un burger, derrière le plexiglas, il sourit : "Spaie ? Il a pris sa retraite quand la ligne entre le bien et le mal a commencé à devenir plus confuse." Et de me confier son idée sur le monde qui partait en vrille.

LA CITÉ OÙ LES PIERRES MURMURENT

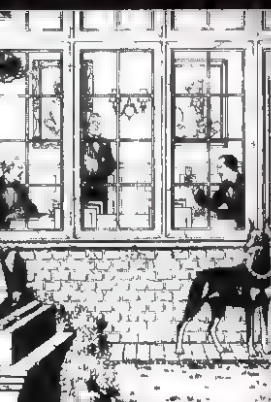
Dans la cité, cercle concentrique de couches sociales, privée d'âme et de foyer, anonymat et indifférence règnent. La ville, rongée par la gangrène sociale, maquillée par les politiques, est un personnage à part entière, le mal sans visage.

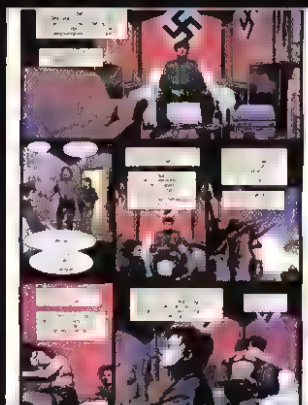
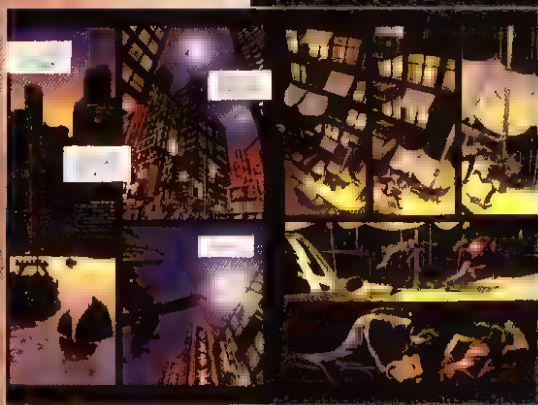
Préférant la Tour de Londres au riant Covent Garden, les gargouilles de Notre-Dame à la Tour Eiffel, le roman noir saisit l'atmosphère de la ville de Londres. Cette thématique du décor fantastique, entravant la quête de vérité, remonte à Chrétien de Troyes. L'Amérique urbaine de Will Eisner retrouve quelque chose de cette ambiance macabre : ses architectures, dans le *Spirit*, en sont une manifestation acrobatique.

LE DEMON PREND LE BUS (PROFIL DU CRIMINEL)

Bon Holmes, je comprenais. Mais Spide ? Je rouvris le carnet de Sam.

La deuxième méthode d'investigation analyse le modus operandi du criminel pour comprendre le crime. Comme la victime, rétrogradée au rang de proie, est choisie au hasard, c'est le





• Ci-dessous, En cavale dans Hong Kong Triad, (Soloist) ; En Flag, dans les vestiaires du commissariat (Deicourt) ; Les croix gammées décorent les murs de Hell Eternal (DC Vertigo) ; et Scene of the crime, une preuve de plus que l'argent ne fait pas le bonheur (DC Vertigo)

La ville gothique ne laisse échapper personne. Le privé nomade arpente cette ville-piège qui oriente ses pas vers son destin. Un couvre-feu contraint les héros de **Hong Kong Triad** de Parnotte et Mallié à errer dans le dédale urbain, tandis que dans le Paris de *Tardi*, la surabondance des panneaux indicateurs égare les personnages. Privés de libre arbitre, ils sont prisonniers de la case. L'horizon est bouché, pas de ciel. L'emploi original des couleurs dans les albums **Bloody Manhattan** et **Une chanson douce** de la série *Miss de Thiraut, Riou et Vigouroux*, traduit la tentative faite par la ville de littéralement absorber les personnages. Ainsi, le New York conservateur des années 30 s'oppose à la relation interraciale de Slim et Nola. Dans le polar dessiné, s'il y a des lieux associés au départ, on ne prend pas pour autant bateau ou avion. Fuir l'espace carcéral est impossible. Le cadrage souligne la claustrophobie des braqueurs dans **Mickey**, **Mickey de Mezzo et Pirus**, et **Station Debout** de Chauvel et Ehretsmann. L'ailleurs reste un rêve et l'évasion est punie par le sang.

La ville aussi saigne, rouille et pourrit au grand jour. Métastases d'une société malade, les gangs créent l'insécurité. Les policiers, ripoux et racistes, retranchés dans les commissariats, sont démissionnaires. On va de la zone de non-droit à la légende urbaine de la Cité Interdite. Le citoyen se terre dans des bunkertowns. La société entière est gagnée par la paranoïa.

ESCORTE POUR UNE MORT DOUCE

Quand loi et justice divergent, lorsque ce qu'il défend se laisse corrompre, le privé entre dans la marginalité. Méprisé, molesté, il se mue en clandestin, rejoint les exclus. Il en devient difficile à distinguer des laissés pour compte qu'il défend. **Alack Sinner** de Munoz et Sampayo, pilier du **Bar à Joe**, est un anti-héros qui refuse toute concession au système. Sans s'ouvrir à une méthode de truands. Seulement ce "vigilante", redresseur de torts à la **Mike Danger** de Spillane, Collins et Barretto, s'avère un remède pire que le mal. Son cousin costumé, l'homme à la tête de mort est si répressif qu'il assassine même les super héros dans **Punisher Kills the Marvel Universe**. Sa frustration de justicier autoproclamé, trop fort pour les truands, mais impuissant à sauver des innocents tués au hasard, est intenable. Pour éviter l'autodestruction, il recherche un adversaire à sa mesure, un monstre.

"Pour endiguer la marée du crime, le héros se salit les mains, devient un justicier aux méthodes de truands. Seulement ce "vigilante", s'avère un remède pire que le mal."

LE GRAND NULLE PART

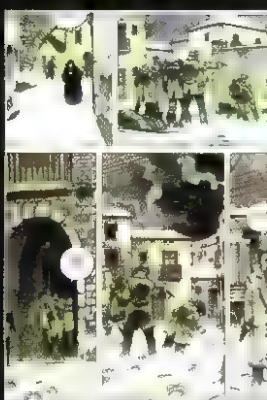
Engagement politique, il tient compte du malaise social, voire tente d'y remédier, comme le flic imaginé par Chauvel et Le Saëc dans **Flag**, qui veut soustraire un délinquant à son destin. Les méthodes légales sont impuissantes, "on envoie un flic désarmé dans le blizzard, avec, pour consigne : aucun flocon ne doit toucher le sol". Même des francs tireurs légalisés comme les chasses de primes **Jinx** de Bendis et **Gunsmith** **Cats** de Kenichi Sonada ne suffisent pas.

Pour endiguer la marée du crime, le héros se salit les mains, devient un justicier aux

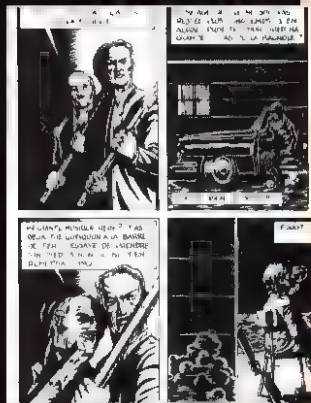
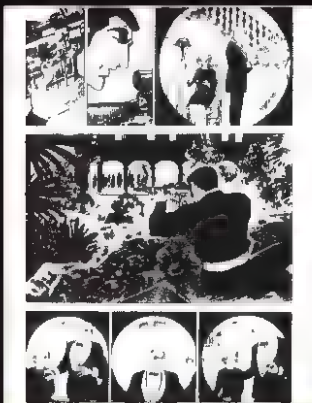
Les sectes, comme les néo-nazis de **Hell Eternal** de Delano et Sean Phillips, aliènent les faibles. Or l'incapacité à s'assumer engendre le criminel occasionnel.

Les pervers, pédophiles du quotidien ou des réseaux, s'insinuent dans le polar. La violence se fait ordinaire et domestique. Dans **Scene of the Crime** de Brubaker, Lark et Sean Phillips, le privé Jack Heriman enquête sur des meurtres déclenchés par l'abus sur enfants. Les clichés

• Ci-dessous, Mickey, Mickey... décroche plus son téléphone... (Deicourt) ; pendant que je montre mon gros Pitbull pour l'impressionner, (Deicourt) ; Elle est sans défense les mains en l'air (Glénat) ; et je me retrouve bémé, victime des Phalanges de l'ordre noir ! (Les Humanoïdes Associés)



DOSSIER



Chéssus, Macchabée plutôt moche pour Angel Dick (*Dark Kane*) ; ça flingue à tour de bras dans Torpedo, (*Vents d'Ouest*) ; on prend la visée dans Golgo 13 (*Saitô Prod.*) ; et on finit le travail à la barre à mine, comme les Deux Tueurs (*Delcourt*)

de son oncle, "crime photographer", témoignent de la volonté des photos d'Auschwitz de lutter contre l'oubli. Car l'horreur peut resurgir à tout moment comme des *Phalanges de l'Ordre Noir* de Bilal. Davantage qu'élucider les meurtres, le rôle du privé est d'ouvrir les yeux de ceux qui ne réalisaient pas ou laissaient faire une telle situation. Dans la *Métamorphose Inachevée* de Hyun Se Lee, l'inspectrice Ji Ran Ha, alias *Angel Dick*, en enquêtant sur des cadavres cancéreux, découvre que des cobayes humains ont été sacrifiés au nom d'une médecine qui a oublié ses serments.

Les méchants aussi, ont perdu la foi. Le crime est si imbriqué dans la communauté urbaine qu'il devient impossible à distinguer du quotidien. Dans les épisodes *Long Feu* et *L'engrenage*, de Jacanon et Matz, le *Tueur* s'aperçoit que, pour l'assassin professionnel, le véritable danger réside dans la paix de l'attente. Les braqueurs ont une mentalité de fonctionnaires. Les assassins se retrouvent après le job pour tailler une bavette moins saignante. L'accent est mis sur ces rencontres, contrepoints au déchaînement soudain de la violence. Le *Torpedo* Luca Torelli de Bernet et Abuli et le tueur à gages imaginé par Kazuo Koike et Takao Saito dans *Golgo 13* rivalisent d'amoralité. En contre-jour dans *Deux Tueurs* de Mezzo et Pirus, on voit un mentor convaincre un jeune assassin que la barre de fer "apporte plus de vibrations" que le silencieux.

C'est la fin du romantisme associé aux truands, et au privé.

BACCHANALE AU CABANON

(LA DESCENTE AUX ENFERS DU HÉROS)

Je repris le carnet. C'était la dernière annotation :

La troisième méthode d'investigation est millénaire : comme dans les mythes grecs, le héros doit faire sa descente aux Enfers.

Il doit retrouver son identité en descendant aux Enfers chercher sa Rédemption. Mais s'il parvient, à en extraire sa Vérité, il lui faudra, comme Orphée, remonter sans se retourner, sans quoi il sombrera dans la folie.

Je rendis donc visite à Spade. Sam était bien soigné à l'Arkham Asylum, mais il semblait catatonique. Je broyais du noir quand je l'entendis prononcer les mots "mort à l'arrivée". Il continua à parler comme s'il récitait le passage d'un livre oublié.

PURGATOIRE EXPRESS

Familier de l'horreur, le héros, privé désabusé ou gangster au bout du rouleau, cherche son salut dans une fuite illusoire.

Il n'y a nulle part où aller. Le petit bourg de campagne semblait une alternative à l'enfer urbain. Il recèle en fait des "rednecks" bouillon-

nant de ressentiment raciste et de frustration sexuelle. La loi y est privée et les lynchages fréquents sur la *Route de Selma*, (de Tomé et Berthet). Plombée d'une chaleur moite, éblouie par le soleil, cette ville-piège est un mirage.

De même, la freeway des grands espaces américains et des road-movies mène droit dans le mur. Terrain d'une jeunesse qui se cherche, il évolue rapidement en cavale et enfante les couples maudits : amoureux d'*Arnaque* à l'*Arachée* de Paul Pope ou trio du *Next Stop* d'Atsushi Kamijo. Le scénariste Chauvel, après avoir retenu la leçon américaine dans *Les Enragés* (dessiné par Le Saëc), a su transposer cet esprit à l'asphalte français, en entraînant (avec *Lereculey* et *Simon*) son duo de losers tout au bout de la *Nuit Noire*. Tous ces rebelles n'arrivent nulle part, mais au moins ils vont à tombeau ouvert.

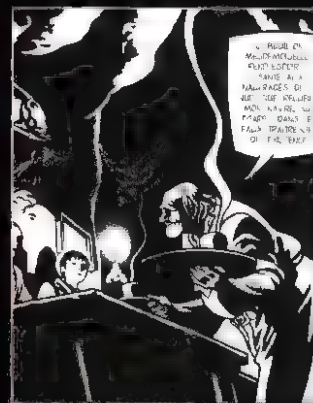
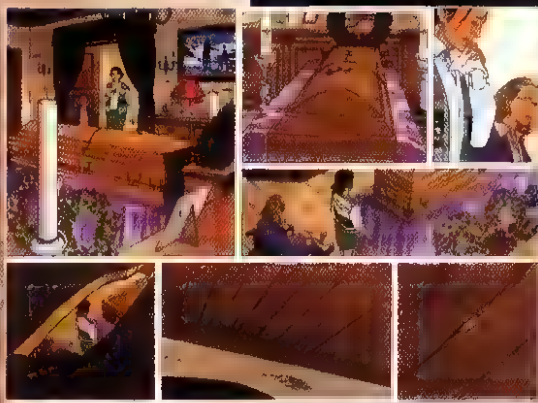
Ni havre de paix, ni voyage : la fuite ne peut être que virtuelle : paradis artificiels de la drogue et de l'alcool ou délire paranoïaque. En orbite sur un cercle de l'Enfer, pris dans un vertige hallucinatoire entre la folie et le cauchemar, le héros rêve.

CAUCHEMARS CLIMATISÉS

Son rêve noir devient même la forme et le contenu du récit dans *Le Prix de Charon* de Pellejero et Zentner. C'est que le polar dessiné emprunte au rêve sa structure modulaire.

Chéssus, chiens Enragés en cavale, (*Delcourt*) ; jeunes qui se planquent en attendant la *Nuit Noire*, (*Delcourt*) ; Règlements de comptes qui vireront au Cauchemar Américain (*Delcourt*) ; et cette salope que je ne peux achever : dans *Berceuse Assassine* (*Dargaud*)





11 Ci-dessus, On enlève un Bleu Lézard (Glénat) : on tente de m'écraouiller... (Glénat) : Je fais un pacte avec la sœur de Faust : Tabou (Casterman) et pour finir, j'oublie tout ! Sacré Jack Daniels XIII ans d'âge !! (Dargaud)

Plusieurs histoires y sont menées de front, avec points de convergence et liaisons. Le **Cauchemar Américain** de *Garcès* est construit sur ce télescopage d'histoires. Dans **Berceuse Assassine** de *Ralph et Torné*, l'emploi accru du champ / contre champ multiplie ces points de vue cauchemardesques. Les personnages du songe noir sont des désespérés qui ne résistent pas au flot stroboscopique des faits divers. Vivant dans un état d'hypnose permanent, ils confondent fiction et réalité, comme l'héroïne de **Bleu Lézard** par *Roels*, qui ne sait plus si elle doit croire le récit de l'homme défiguré et menotté qu'elle a recueilli. Dans un monde où règne l'ennui, se laissent aller à la fascination du mal.

Violence et mort banalisées par le Journal de 20 heures, sont rendues esthétiques par la chorégraphie des "gunfights" de John Woo : la télé accouche du fils spirituel de Jack l'Eventreur. Déclaré irresponsable, faux coupable dans **Gil Saint André** de *Kraehn et Vallée*, le tueur en série, star charismatique incontournable depuis le Silence des Agneaux, entre dans l'Histoire grâce au **Torso** de *Bendis*.

Stimulé par cette concurrence, le Diable fait déborder son monde dans notre quotidien. Dans **Tabou**, de *Pellejero et Zentner*, la sœur de Méphistophélès sème des citations de Faust sur les lieux de crimes inexplicables. Le 7th Precinct, commissariat installé dans un monastère, confié aux inspecteurs Wilson et Cabrini, qui

interrogent les morts, pistent un démon pyromane, et prennent leurs ordres d'une commissaire bicentenaire, ne s'appelle pas le Hellhole (trou de l'enfer) pour rien. Tourmenté par les hallucinations de la ville satanique, le privé se bat pour son âme et sa raison.

NOIR COMME LE SOUVENIR

C'est le regard humain qui déforme tout. Dans **Whiteout**, de *Rucka et Lieber*, la neige égare la Marshall Stetko qui ne voit pas dans un de ses proches un coupable évident. Dans **Whiteout Melt**, Carrie réalise que l'assassin recherché n'est autre que la glace, elle-même. Tout n'est qu'apparences menant au délire. Comment y voir clair ? Le polar doit devenir introspection. La chambre close est dans le cœur, le labyrinthe dans nos cerveaux.

l'inextricable thriller de la perte d'identité. Dans **Le Pouvoir des Innocents** Joshua Logan, un vétérinaire du Vietnam, traumatisé par la mort d'être chers, en vient à confondre New York et Saïgon. Dans **Uncle Sam**, enfin, c'est une icône de l'Amérique, donc la nation toute entière, qui perd la mémoire. *Darnall et Ross* nous brossent le portrait d'une civilisation sans domicile fixe, qui s'est perdue en chemin, un constat particulièrement noir s'il en est.

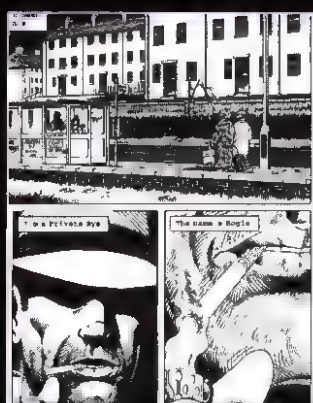
Le polar lui-même invoque une amnésie partielle. Pour se renouveler sans se trahir, il joue avec ses conventions. Codes formels (dans **Relations Publiques**, le dessin de *Frissano* emprunte au roman photo et aux couvertures fifties de Gourdon pour Fleuve Noir) ou référentiels (dans **the Bogie Man** de *Wagner, Grant et Smith*, un sosie de Bogart échappé d'un asile joue au privé américain décalé dans une Ecosse moderne). Mais quelle que soit

"De même, la freeway des grands espaces américains mène droit dans le mur. Terrain d'urgence, la jeunesse qui se cherche, il évolue rapidement en cavale et enfante les couples maudits."

L'homme sans mémoire lutte dans un monde qui le connaît sans y trouver de repères. Inspiré par le cycle Jason Bourne de Robert Ludlum, **XIII** est cet amnésique pris dans

la forme du détournement : parodie, citation, mise en abyme, les personnages tels des boxeurs, livrent un combat qui se répète. Dans les BD hyperréalistes comme **Magnum Song**

11 Ci-dessous, Perdu dans le blizzard, c'est le Whiteout (Oni Press) : Je fuis par les toits, les Relations Publiques qui me traquent (Glénat) : Je croise Bogart ou son sosie, le Bogie Man (John Brown Publishing, Atomika ou Tundra) : Avant de sombrer devant dans un casting louche, Magnum Song (Casterman)





• Ci-dessus, Ne donne pas le Pouvoir aux Innocents (Delcourt) ; ils s'enfuient avec, au pays de l'Oncle Sam (Le Téméraire) ; Et il faut payer un Hitman pour s'en débarrasser au nez et à la barbe du Batman (DC Comics)

DARK REVOLUTION

Batman est un prince de sang que le traumatisme de son enfance a mué en justicier nocturne. Servi par le fidèle Alfred, secondé par l'écuyer Robin, il compense son manque de pouvoirs par les valeurs du chevalier : noblesse, courage et honneur. Adapté par *Bob Kane* à la ville du polar, ce "détective, avec un masque en plus" aide le brave Commissaire Gordon à réguler Gotham City, une NYC livrée à des architectes fous et à une population déviante.

Trait de noblesse : Batman est stoïque. *Miller*, dans *Dark Knight* et *Year One* (avec *Mazzucchelli*) le rend faillible, violent, torturé par ses démons. Dans *Souriez**, *Moore* et *Bolland* le rendent fou. Dans le n°428 de *Batman*, 72 lecteurs condamnent Robin par téléphone. Le Boy Wonder expire dans *A Death in the Family* de *Starlin*, *Aparo* et *DeCarlo*. Batman souffre en silence. A-t-il donc tout enduré ? Non.

En 93, dans un crossover entre *Demon Annual* et *Batman Chronicles*, DC lance sur Gotham une nouvelle horde de personnages inédits, portant du sang frais à cet univers. Intitulée *Bloodlines*, la série révèle un nouveau venu. Pourtant doté de super-pouvoirs, celui-ci tourne résolument le dos à la boutique spandex et accessoires, et opte pour un style «privé, décadent urbain» (Doc.

Martens, jeans, trench & Zippo). Le ramage vaut le plumage : refus de saluer le Prince de Gotham ("Qui t'es, toi ? Nan, je plaisante..."), humour insolent ("Informez les troupes, Lord Vader est arrivé !"). Ce maraud, c'est Tommy Monaghan, le *Hitman* d'*Ennis* et *McCreary*. Ses contrats : que des méta humains. Ses principes : ne jamais tuer un innocent, ni trahir son client. Il n'abuse même pas de sa télépathie pour tricher aux cartes !

Comme Batman, il est orphelin et se bat la nuit. A priori, ils pourraient s'entendre, mais sa vision à rayons X, (qui sert surtout à déshabiller les filles des yeux), est une clé : le Hitman est le négatif du Dark Knight. Batman ne va dans le quartier pauvre du Cauldron que pour combattre le crime, mais se retranche dans son manoir le jour. Tommy lui, vit dans ce quartier populaire de Gotham. Il en est le Robin des Bois irlandais. N'étant pas un Wayne, il n'a nul besoin de se cacher. Ne voulant ni détruire le monde ni le sauver, ses plaisirs sont simples : une soirée au Noonan's Sleazy bar.

Hitman et Batman, c'est le flingueur prolo Tarantinien qui taquine le flegmatique gentleman Holmes. Sa gouaille de rebelle populaire irrite le si sérieux aristocrate de Gotham et nous promet d'excellents moments d'action et d'humour. Hitman : une révolution dans le comics noir !

Miceal Beausang.

de *Claeys*, et *Dead End* de *Seyer*, ils récitent leur dialogue comme les acteurs dont ils empruntent les traits.

Ils jouent à vide car le héros de polar est destiné à mourir. Il ne connaîtra que deux instants privilégiés : le moment où tout bascule, et cet éclair de lucidité qui précède la mort et arrive donc trop tard pour en tirer un enseignement. Sa voix off n'est rien d'autre qu'une voix d'outre-tombe et c'est en réalité sur son décès, l'extinction de l'humanité dans la jungle urbaine qu'il enquête. N'est-il pas déjà mort... à l'arrivée ?

"Mort à l'arrivée ?" Quoi ? Sam me raconte ce film noir, D.O.A. Le héros se sait empoisonné, et condamné de façon inéluctable. Sa recherche du mobile de sa mort le poussera, tout au long du récit, à s'interroger sur le pourquoi de son existence. Il va parcourir la ville, se battre, élucider un autre meurtre, tout ça pour comprendre qu'en fait il était psychologiquement mort des années plus tôt, quand il avait perdu le goût de vivre et d'écrire. Spade me désigne le mur. Il y avait gravé un bout de dialogue :

"Je voudrais signaler un meurtre."

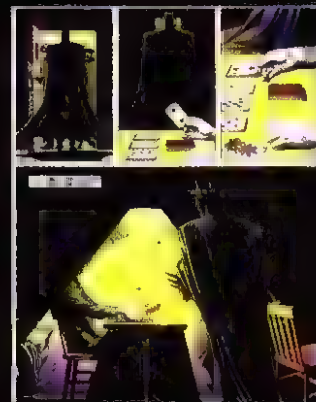
"Asseyez-vous. Où le meurtre a-t-il été commis ?"

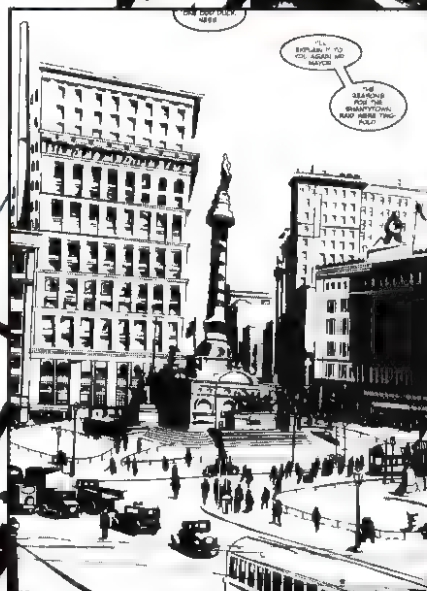
"San Francisco, la nuit dernière."

"Qui a été assassiné ?"

"Moi."

• Ci-dessous, J'ai retrouvé ma proie, sur le boulevard Dead End (*Humanoïdes Associés*) ; On a fini au commissariat Hellhole (*Image*) ; Je fais un pacte avec plus fou que moi dans "Rire et Mourir" (*Delcourt*) ; pour finir, l'enfer comme une âme en peine au milieu des paumés, *Dark Knight* (*Delcourt*)





Nourri de comics aux couleurs flamboyantes, Brian Bendis paraissait déterminé à marcher dans les pas de son idole George Pérez. Sa voie était toute tracée : devenir le plus grand créateur de super héros de tous les temps. Son destin allait pourtant s'infléchir et le pousser à sortir de l'ornière un genre moribond depuis les premiers Dick Tracy : le crime comic.

**BRIAN
MICHAEL
BENDIS**

CLEVELAND MÉTROPOLE DU CRIME

Pour les premiers héros de Bendis, pas de Metropolis symbolique, mais un Cleveland clairement identifié. Il ne s'agit pas de planer à distance au-dessus de la ville : le cadre urbain s'étale dans la quotidienneté des échanges dans un bar, un restaurant ou un centre commercial. D'autres fois il se visite la nuit par les bas-fonds, les hôtels minables, les allées sombres où naissent le crime et le désespoir. Monde interlope de flics plus ou moins pourris, de détectives désabusés, d'arnaqueurs en tous genres et de chasseurs de primes, la cité de Bendis correspond bien à la jungle d'asphalte du roman et du film noirs.

A CENT À L'HEURE

Etudiant au prestigieux Cleveland Art Institute, Brian s'enthousiasme pour le projet individuel proposé par un de ses profs : créer un comic book indépendant. Ces premiers coups de crayon marquent aussi le début d'une brillante carrière.

Est-ce parce que la couleur reste inaccessible aux productions indépendantes ? Est-ce que la vie quotidienne lui paraît soudain plus riche que le rêve ? Plutôt que de réinventer les figures en collant de Kirby, Ditko, Romita et autres, il choisit de s'inspirer de la réalité : la tentative de suicide d'une jeune fille avec laquelle il sortait et commet **Parts of a Whole**. Ironiquement, c'est la boutique de comic books "Super City" qui en vend ainsi une centaine d'exemplaires. Il en envoie à **Fantagraphics Books** et **Caliber Press**, éditeurs indépendants, et finit par signer avec ce dernier en 1991. Il est lancé.

Cette année là, sans plus attendre, Bendis quitte l'Institut et travaille comme illustrateur freelance pour d'innombrables compagnies américaines, pendant qu'il prépare son deuxième titre : **Fire** (**Caliber**, 93). Cette histoire d'espionnage présentant un étudiant sans attaches aspiré dans le monde d'opérations secrètes de la C.I.A., n'est pas un énième avatar de James

Bond. Plutôt *Le Carré* que *Ian Fleming* : pas de glamour mais un éclairage blafard. Proche du *Nikita* de Luc Besson, **Fire** tient davantage du roman initiatique dans sa progression et du film noir dans le ton, que du récit d'espionnage proprement dit. Voix off, flashbacks, découpages originaux, la griffe Bendis se construit déjà.

COMME UN POISSON ROUGE DANS L'EAU

Son rythme de travail s'accélère. Le trimestriel **Goldfish** sort de 1994 à 1995, suivi par le bimensuel **Jinx** de 1996 à 1998. À la moitié de la série **Jinx**, il quitte Caliber où il avait rencontré d'autres jeunes loups de la BD made in USA, comme **David Mack** ou **Mark Andreyko**. Il rejoint les rangs de la jeune compagnie californienne de **Todd McFarlane** et consorts, Image.

Jinx devient rapidement une BD culte, représentant, pour le comic book, la révolution que les films de son contemporain **Tarantino** apportent au cinéma. Il y a d'ailleurs de nombreux points communs entre les œuvres des deux jeunes auteurs : dialogues réalistes ancrés dans le quotidien et dont la banalité même exacerbe la tension de situations vitales, explosions brutales de violence contre balancées

par un humour très noir, juxtaposition et alternance de plusieurs récits qui s'entrecroisent. Philosophie de l'entêtement face à l'absurde, attachement au dérisoire et pessimisme urbain, le tout crée un rythme dynamique et baignant dans l'ironie. Miramax achète les droits ciné de **Goldfish** et **Jinx** en 1997, dans l'idée d'adapter le premier. Les déboires se succèdent, et le film ne sort pas. Bendis ne se contente pas d'encaisser, mais contre-attaque avec l'hilarant **Fortune and Glory**, récit de ses mésaventures dans le monde absurde d'Hollywood.

QUAND LA VÉRITÉ DÉPASSE LA FICTION

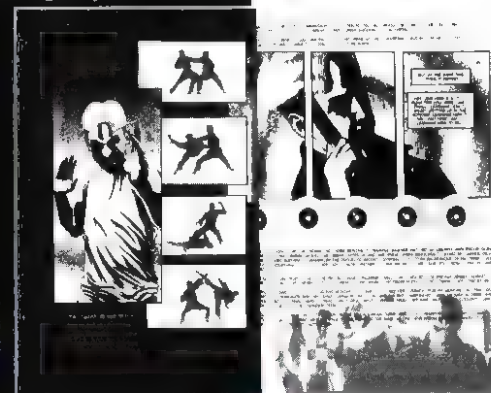
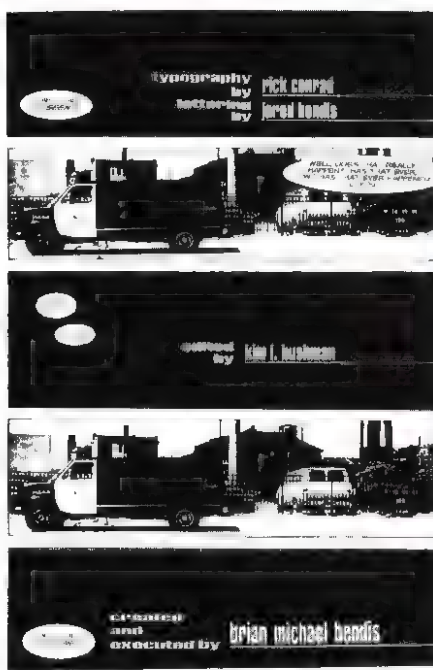
Arrêté par la police et brutalement invité à mettre les mains sur le capot alors qu'il prend des photos préparatoires à une scène avec quelques accessoires (machette, imitation de fusil réaliste, menottes et faux sang !), Bendis déclare : « J'en ai récolté pour des millions de dollars en idées et dialogues ». Il s'attache avec acharnement à insuffler du réalisme dans son œuvre, apportant une caution morale à son propos.

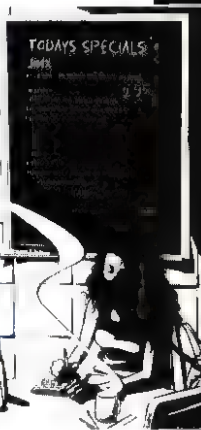
La série **Torso** écrite avec **Marc Andreyko** est révélatrice à cet égard. Elle conte une histoire méconnue et pourtant authentique qui prend des accents de mythe. Tout frais auréolé par sa victoire remportée à Chicago, l'illustre tombeur d'Al Capone, Eliot Ness, se voit proposer le poste de Chef de la Police de Cleveland. Avec une nouvelle bande d'incorruptibles policiers, the Unknowns (les Inconnus), il va se lancer dans la traque du tout premier tueur en série de l'histoire des Etats Unis, surnommé « le Boucher de Cleveland », le « tueur de Kingsbury Run » ou encore

En haut, jeu de flamme en noir et blanc, exercice de style... (*Goldfish*)

À gauche, Générique cinématique pour chaque épisode de *Goldfish*, on entend presque la musique.

À droite, CIA, ombres chinoises et cibles percées résumant l'apprentissage. (*Fire*)





plus laconiquement «Torso» (le torse) à cause de sa détestable habitude d'amputer ses victimes de la tête et des membres. Pour cette série, Bendis mène des recherches minutieuses afin de restituer parfaitement l'atmosphère du Cleveland des années 30. Le réalisme du décor est renforcé par les expériences formelles qu'il mène dans cette série, alternant clichés photographiques et dessins, parfois les imbriquant les uns dans les autres, assurant la cohérence de l'image par l'emploi d'un noir et blanc toujours plus expressionniste.

NYPD UDAKU BLUES

Brian délègue pour la première fois ses pinceaux, et la première série complète de **Sam and Twitch**, **Udaku**, est dessinée par **Angel Medina**, avec des couvertures hypnotisantes d'**Ashley Wood**. Le passage à la couleur n'ôte rien au réalisme sublimé à la Bendis. L'univers des policiers de la ville de New York, pourtant décliné à l'excès en BD comme à l'écran, nous est montré sans clichés ou stéréotypes. Les bons sont faillibles, les gangsters ont le sens de l'honneur, les flics cèdent aux tentations les plus diverses. On ne peut être sûr de rien ni de personne, du presque.

Les deux policiers, issus des pages de **Spawn**, enquêtent sur des assassinats dont l'aspect "gore" n'a rien à envier aux exploits du tueur de Torso. Au contraire. Sur la première scène du crime, les héros retrouvent quatre pouces n'appartenant à aucune des victimes, puis sur

...Arrêté par la police et invité brutalement à mettre les mains sur le capot, sa conclusion est : "J'en ai récolté pour des millions de dollars en idées et dialogues."

la suivante, quatre oreilles. Et cela ne va pas s'arrêter là. Le suspense de cette série qui flirte avec l'horreur et le fantastique se tisse autour du seul indice que Sam et Twitch arrivent à recueillir auprès des rares survivants, le mot "Udaku". Dans une atmosphère particulièrement sombre, l'aspect trouble de l'enquête est distillé par le recours à des techniques novatrices. Les bulles ont disparu, permettant une plus grande fluidité des dialogues. Bendis, déjà célèbre pour ses effets de

composition, dynamite ici la notion même de cadre. Des images se succèdent en alternance et opposition : une double page entière succède à une planche de plus de quarante vignettes, le récit déborde aisément d'une page sur l'autre, des scènes se font écho, montrant différents personnages dans les mêmes situations et les mêmes décors à plusieurs pages d'intervalle. La forme contribue ainsi parfaitement à l'aspect hallucinatoire du fond. L'image et le texte sont en parfaite osmose. A parité.



POUVOIRS

Dans sa nouvelle série **Powers**, dessinée par **Mike Avon Oeming**, Bendis élargit encore sa palette. Le détective **Christian Walker**, assisté de la jeune et impulsive **Deena Pilgrim**, enquête sur des crimes impliquant des super-héros. Les héros durs à cuire, issus de l'univers policier noir de Bendis rencontrent donc le monde des hommes en collant des lectures de son adolescence. La série est en couleurs, dans un style beaucoup plus art déco que **Sam**

& **Twitch**. Les dialogues réalistes n'ont pas perdu leur force pour autant, et on est en droit d'attendre beaucoup de la confrontation de ces deux mondes. Nul doute que notre auteur, récemment récompensé par le prestigieux Eisner Award, saura encore nous étonner.

Micéal Beausang



En haut, au menu du jour, Jinx et frises...

Ci-dessus, Sans doute pour accentuer le réalisme, Elliot Ness et son épouse se fondent dans le véritable Cleveland photographique (Torso) En haut à droite, Deux scènes entrecroisées, unité de temps, la partition joue à passer de l'un à l'autre de plus en plus frénétiquement... (Goldfish)





Sam & Twitch, pages un des opus 1, 2 et 3...
Mêmes lieux, même ambiance, seuls les protagonistes changent... (Image/Semic)
Explosion de la case, photoréalisme, ombres chinoises...
Bendis s'amuse avec l'espace offert par les deux plaques. (Torso)
En bas à droite, Ness face au maire, sur fond d'archives du "Cleveland Plain Dealer" (Torso) 4



B.M. BENDIS INTERVIEW

Ek : On t'a attribué la renaissance des "crime comics". Pourtant on dit que tes goûts allaient plutôt dans la direction de George Perez que vers Chester Gould. Quelles ont été tes influences principales ?

BMB : Je ne crois pas qu'il y ait eu une quelconque renaissance. Il y a toujours eu des fictions criminelles intéressantes. Tous les comics sont des "crime comics" : en général, un crime est commis et on raconte l'histoire de ce qui se déroule autour de celui-ci. Simplement quelquefois les personnages sont costumés. Le plaisir d'en écrire est le même que celui d'en lire. Voir un film noir c'est échapper au réalisme. C'est une histoire qui se passe dans un monde très similaire à celui dans lequel nous vivons. Et les gens voudraient croire que, s'ils vivaient dans ce genre de monde, ils parleraient comme des durs et seraient affranchis. Bien sûr la plupart des gens ne le sont pas ; ce sont des niais. Alors, c'est ça, le plaisir. On se permet de ne pas être niais pendant un moment. Mes plus grandes influences en comics sont Howard Chaykin, Steranko, Mike Mignola, Dave Stevens et Bilal. En dehors des comics, et c'est plus important pour moi dans le développement d'un style, mes influences sont David Mamet, Richard Price, Jim Thompson, Aaron Sorkin et John Alton, le célèbre photographe du film noir.

Ek : A première vue, on pourrait apparenter tes personnages à des figures stéréotypées des romans et films noirs (des

arnaqueurs dans *Goldfish*, un chasseur de primes féminin dans *Jinx*, l'icône des agents fédé-

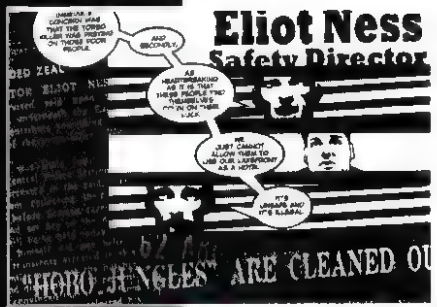
raux *Elliot Ness* dans *Torso*, des tandem de flics dans *Sam & Twitch* ou *Powers*). Pourtant tes intrigues découlent de personnages qui sont très humains, comment fais-tu ?

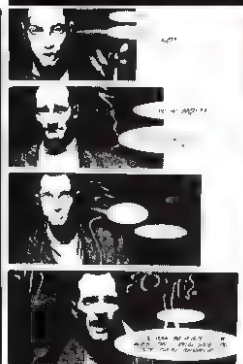
BMB : Eh bien, je trouve les personnages-icônes de la fiction criminelle fascinants. Ils l'ont toujours été. C'est mon boulot de les rendre intéressants de mon point de vue, et j'espère ensuite que ce qui me paraît intéressant le sera aussi pour quelqu'un d'autre. Les intrigues de mes comics découlent des personnages parce que la vie découle des personnages. C'est juste comme ça que je le vois. La chair et le sang viennent probablement du fait que j'essaie d'instiller dans les albums autant d'anecdotes et de personnages de la vie réelle que possible. Une grande partie de mon contenu est fondé sur du réel. Par exemple, *Jinx* est inspiré d'une vraie femme - une femme sculpturale, dure, intelligente, qui traque les gens pour vivre. C'est vraiment une drôle de façon de gagner sa vie, spécialement si vous êtes une femme, et spécialement si vous êtes intelligente. J'étais fasciné par la dichotomie de cette vie, et elle a été un support parfait pour moi.

Ek : Tu es célèbre pour tes dialogues réalistes. Chaque personnage a une voix et un rythme qui n'appartiennent qu'à lui. Est-ce que tu répètes toujours tes dialogues en les jouant avec tes amis ?

BMB : Oui, je lis les textes à voix haute et je demande à des gens de me les lire. On voit si le dialogue est "chantant" ou pas. Mais parfois j'ai suffisamment confiance en la scène pour savoir qu'elle fonctionne. Le dialogue dans la plupart des films et des livres c'est des gens qui se parlent pour faire avancer une intrigue. Moi, j'aime quand les gens discutent entre eux, quand ils bégayent ou n'arrivent pas à trouver leurs mots. Ça m'éclate !

Je fais beaucoup de recherches. Je patrouille souvent avec les flics. Je vais chercher des gens dans la profession qui m'intéresse et je draine leurs cerveaux. Tout le monde a de superbes histoires à raconter et pas de medium où les faire passer. Les gens adorent partager et, plus souvent qu'à leur tour, ils ont de la matière cent fois plus riche que tout ce que vous pouvez inventer ! Récemment je me suis plongé dans l'univers de la sorcellerie et du paganisme pour *Sam & Twitch*. J'utilise ces éléments issus de notre monde réel





dans mes histoires. C'est ma tentative pour compenser l'emploi horriblement négatif des sorcières dans les comics.

EK : De série en série, les bordures des vignettes ont commencé à s'étendre et à se déformer, des instantanés photographiques se sont mêlés aux dessins, les jeux de typographie se sont multipliés

et les bulles ont été remplacées par des colonnes de dialogue quand elles n'ont pas carrément disparu. Est-ce que c'était juste histoire d'essayer autre chose ? ou as-tu fini par ressentir, en tant que créateur, une certaine claustrophobie du cadre ?

BMB : J'adore jouer avec la forme et le rythme des pages. J'adore ça. Du moment que ça n'affecte pas la narration. J'aime jouer avec les espaces positifs et négatifs. Et pour ce qui est du texte, pareil ! Je m'efforce toujours de vous surprendre agréablement quand vous tournez la page.

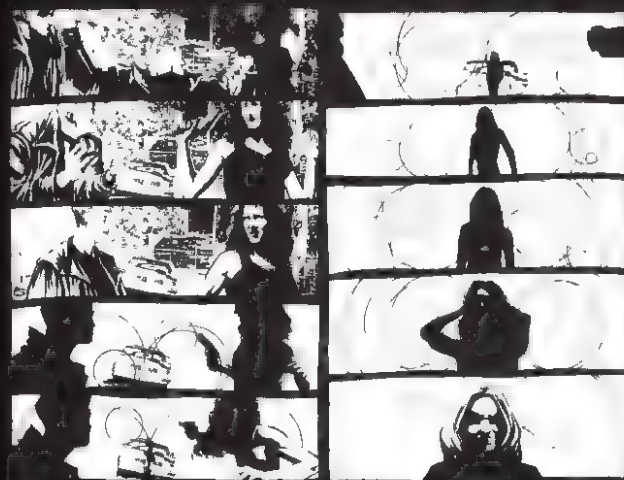
Sting a dit que le rock n'roll était une forme d'art bâtarde. Ce qu'il voulait dire c'est que c'est une forme d'art hybride. Quand le Rock n'Roll se contente de se régurgiter, il échoue. Mais quand il va chercher ailleurs et importe de la country, du jazz et de l'opéra, etc... il dégage ! C'est la même chose avec les comics. Les bandes dessinées ne sont ni de l'art ni de l'écriture. Elles ne sont ni de la peinture ni de la calligraphie. Elles ne sont ni poésie, ni scénario. Elles sont toutes ces choses et plus encore, un mélange qui crée la forme d'art bâtarde de la BD ! Mais quand la BD se régurgite, elle échoue, elle aussi. Je suis de métier un mec auteur de comics indépendants, ça signifie que je peux me permettre de jouer avec la page, de jouer avec la technique... Continuer à m'y intéresser. Essayer de ne pas trop me répéter... Ne pas rester coincé dans une ornière !

EK : Torso t'a prodigué le statut d'un jeune Steranko. Qu'est ce qui t'a motivé dans cette série ? Est-ce que tu considères qu'elle est importante dans ta carrière ?

BMB : Eh bien, je ne crois pas que "jeune Steranko" soit justifié : c'est un maître ! Mais j'apprécie le compliment. C'est simplement que je ne peux l'accepter. C'est l'un de mes héros. Il a tant innové en si peu d'albums ! Vraiment quelque chose.



Torso est une histoire vraie. À Cleveland, c'est l'un des secrets les plus sombres de la ville. Après l'ère des Incorruptibles, Eliot Ness a réellement déménagé ici et a commandé la force de police. C'est là qu'il a accompli la plupart de ses exploits les plus extraordinaires, et c'est ici qu'il a été confronté au travail du tout premier tueur en série à avoir jamais sévi sur le sol américain, et qui était surnommé le «Torso Killers» (car il ne laissait de ses victimes que les torsos NDLR). A l'époque, cette affaire était énorme. C'était aussi gros que Jack l'Eventreur. C'était une de ces



En haut à gauche, "Je peux avoir un cendrier ? -Non. -C'est votre cinquette après tout..." (Goldfish)

En haut, Jinx, Goldfish et Laurent... sous les projecteurs

Ci-dessus, Passé Jinxien conjugué au roman photo

En bas, l'incroyable interrogatoire de Sundheim dans Torso, culmine en une spirale infernale

"Je patrouille souvent avec les flics. Je vais chercher des gens dans une profession qui m'intéressent, je draine leurs cerveaux..."

choses que les gens finissent par oublier et ça n'a pas tenu la route dans le temps. Mais l'histoire, à tous les niveaux, est totalement fascinante.

Mon co-auteur et ami Marc Andreyko et moi avons commencé à en parler au cours d'un dîner cérémonial au printemps 1997. On a commencé à parler des crimes de Cleveland et on a commencé à parler de ces meurtres de «Torso». Marc en connaissait beaucoup de détails salaces, mais pas grand chose de la véritable implication d'Eliot Ness. On a commencé à dire combien cette histoire nous paraissait visuelle, et on s'est carrément excités là-dessus. Là ! À table ! Tu peux t'imaginer la tête des autres personnes qui nous entendaient parler de tous ces corps démembrés !

EK : «The Cleveland Plain Dealer» était lié au tueur de multiples façons, et toi aussi, tu as entretenu un rapport spécial avec le plus gros journal de ta ville. Est-ce que tu peux nous en parler ?

BMB : Le tueur enveloppait des bouts de cadavre dans les feuilles du journal. C'était vraiment dur pour les journalistes du Dealer, parce que s'ils en parlaient, les ventes du journal allaient chuter. Alors ils avaient tendance à «enterrer» les suspects assez rapidement. Mark et moi avons passé un an à creuser dans les archives du Plain Dealer, du Cleveland Press, du Cleveland State University et d'autres sources. Et oui, moi-même je travaillais à l'époque comme dessinateur au Plain Dealer. Alors j'avais accès à des trucs terribles que personne n'avait vus depuis des années.



À gauche, Découpage en feuilles de journal volantes ou en bande verticale (un film déroulé ?), la page est un instrument ludique d'expérimentation narrative dans Torso. En bas à droite, cases multiples, patchwork, et degrés d'assemblage variés... Amusez-vous !

Ek : À propos de *Spawn*, est-ce qu'écrire une série dérivée représente un exercice vraiment enrichissant ?

BMB : Todd voulait qu'un de ces livres soit comme un crime comic "dur-à-cuire". Ça sonnait comme Goldfish. Alors il a dit "prenons ce type !". Je dois l'avouer que ça a été vraiment très agréable. J'ai beaucoup d'amis qui travaillent à Marvel et DC sur des titres vraiment importants, et il y a une réécriture constante dans les coulisses. Ils réécrivent le truc du type sans lui en parler, mais ils laissent son nom dessus : ça n'engendre pas la créativité. Rien de tout ça n'arrive (chez Image).

McFarlane est très pro-créateurs parce que lui-même, en fait, est un artiste de bande dessinée. Alors pourquoi maltraiterait-il d'autres artistes de BD ? Je suis d'ailleurs en train d'entamer un nouveau *Spawn* entièrement peint avec Ashley Wood.

Ek : Et le dessin ? Est-ce que ça ne te manque pas de ne plus le faire toi-même ? Dans ton courrier des lecteurs, on raconte qu'Angel Medina est sorti en courant dans la neige, hurlant "trop de vignettes, trop de vignettes !" Es-tu responsable de son état ? Je veux dire par là, est-ce que tu contribues encore à un découpage crayonné pour les BD ?

BMB : Oui, je fais les découpages crayonnés pour tous les albums que j'écris. Pour ma part, je ne conçois pas de différence entre ça et l'écriture, ça en fait totalement partie.

Pour moi

Ek : La presse et le tueur en série, médium et héros : que penses-tu de leur fascination mutuelle ? Et quelle est ta position sur la polémique "les media engendrent la violence" comme le débat autour de *Tueurs Nés* ?

BMB : Eh bien, la raison pour laquelle j'ai tellement adoré *Torso*, c'est que cette histoire trouve teeeeeeeeelement d'échos dans la société d'aujourd'hui. Eliot Ness a été l'une des premières personnes à être célèbre sans être une star de ciné, et cette histoire en montre tous les aspects. Il n'y avait qu'une poignée de gens à être des célébrités à l'époque sans être dans des films ou à la radio, et il a été l'un d'entre eux. Et le voilà qui arrivait, traînant une aura de popularité immense, dans une ville qui n'avait rien, qui avait désespérément besoin de lui. Ils avaient besoin d'un superman, et il était exactement l'homme de la situation. Et comme le dit Howard Stern, il n'y avait pas de films violents et de trucs salés à la radio du temps d'Hitler ! Explique moi ça !

Ek : Après le méchant, parlons du héros qui se cachait derrière l'icône. Ton portrait d'Eliot Ness donne un sacré uppercut à la légende véhiculée par la presse. Es-tu attiré par des situations où les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être, ou plutôt comme le dirait Sam Burke "le noir est blanc" et tout part en vrille ?

BMB : Beaucoup d'historiens sont si en colère contre l'image que les Incorruptibles donnent d'Eliot Ness, comme cette création Kevin Costner / David Mamet du superhéros au revolver, que nombre des biographies se hâtent de dire : "Oh, Ness était en réalité un alcoolique, et il a quitté sa femme et bla, bla, bla..." Ces choses sont vraies mais la

version d'Eliot Ness dans les Incorruptibles aussi. Notre position est qu'il était un homme bon, mais qu'il n'était qu'un homme. Il a fait beaucoup de choses quand il était à Cleveland. Beaucoup de choses incroyables. C'est avec cet Eliot Ness là que nous travaillons.

« Ci-contre, "Shot of Barbara", argot ? "Ha ha ! Non, c'est une erreur typographique. Cette phrase était une didascalie, la description dans le scénario de la vignette suivante ("plan de Barbara", donc). Les lecteurs ont cru aussi que c'était de l'argot. J'adore ça ! C'était un incident génialissime ! (Sam and Twitch 3, Image/Semie) »



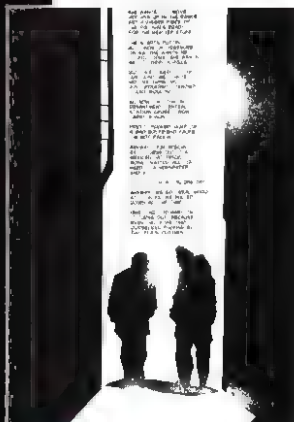
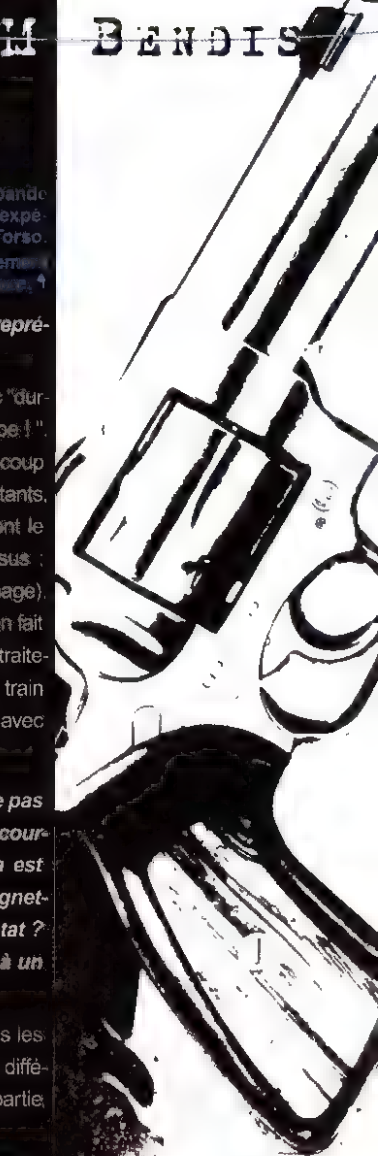
Ek : Comment planifies-tu le découpage ?

BMB : Tout est rythme et personnages. Je fais des esquisses de découpage très simples. C'est littéralement des bonshommes en fil de fer et de la composition de vignettes, en essayant de les orienter vers ce que le dessinateur fait le mieux. Je ne le fais pas pour Angel comme je le fais pour le nouveau dessinateur Alberto Ponticelli.

Ek : Est-ce que tu serais d'accord pour qualifier tes découpages de "cinématiques" ?

BMB : Ouais. Tous sont des plans extraits de "kick ass movies".

Ek : Selon un *Crime Report* (courrier des lecteurs) Sam et Twitch vont "pénétrer un monde de magie noire, d'envoûtements et de potions" dans leur nou-





velle trame scénaristique dessinée par Alberto Ponticelli : *Witchcraft*. S'agit-il pour toi d'un tournant radical dans le contenu, ou crois-tu (comme William Hjortsberg ou George C. Chesbro) que l'avenir du roman noir réside dans ses liens avec le fantastique et l'horreur ?

BMB : C'est un crime comic pur et dur. Il se trouve simplement qu'il y a des superhéros qui volent dans le coin... L'histoire de Powers se déroule dans une vaste métropole qui n'est pas nommée. Elle sentira et respirera comme un drame criminel. Mais son arrière plan sera semé d'icônes flamboyantes et originales de héros et de méchants créés spécialement pour cette série. Ces personnages n'apparaîtront que dans des rôles secondaires ou des caméos. Nous dépendrons des notions simples de personnages de comics ancrés dans la mémoire collective et non des récits d'origines ou des continuités élaborées.

E* : Dans la série *Hitman* de Garth Ennis et John McCrea, Tommy Monaghan (un tueur à gages s'occupant uniquement de "méta-humains") s'entend dire que les superhéros vivent dans un monde de "costumes colorés et de moralité en noir et blanc". Est-ce que tu souscris à ce point de vue ?

BMB : Nan... Rien n'est aussi simple ! Le monde est un endroit complexe.

E* : Toutes tes parutions mentionnent ton site web www.jinxworld.com et proposent un forum aux lecteurs. Tu fournis même des recettes créatrices dans tes éditions TPB et sur le net. Même ton E-mail perso est assez facilement accessible. Est-ce une marque de respect envers tes lecteurs ?

BMB : Pour moi, tout lecteur de mes comics est un ami, un bon ami qui me soutient. Je suis entré dans la BD grâce à la gentillesse des autres. Alors j'essaie d'agir envers eux comme ils l'ont fait envers moi. Ce sont des gens intelligents et marrants qui m'envoient des E-mail

Comme le dit Howard Stern, il n'y avait pas de films violents et de trucs sales à la radio du temps d'Hitler.

Explique moi ça...

pleins de pensées et d'idées amicales. Certains ont besoin d'aide et de conseils et je mets ça sur mon site pour eux. Et même aujourd'hui, sur mon "message board", je vois un scénariste que je connais, qui avait du mal à percer. Je lui ai dit de trouver un dessinateur pour faire équipe et il en a trouvé un sur le "board". Alors ça c'est cool !! - X.

BMB : Non... ça je n'y crois pas ! J'ai une histoire intéressante contenant du paganisme. Ça n'est pas trop mystique, genre *Witchblade*... Non. C'est un mystère autour d'un meurtre dans un monde dont Sam et Twitch ne connaissent pas les règles.

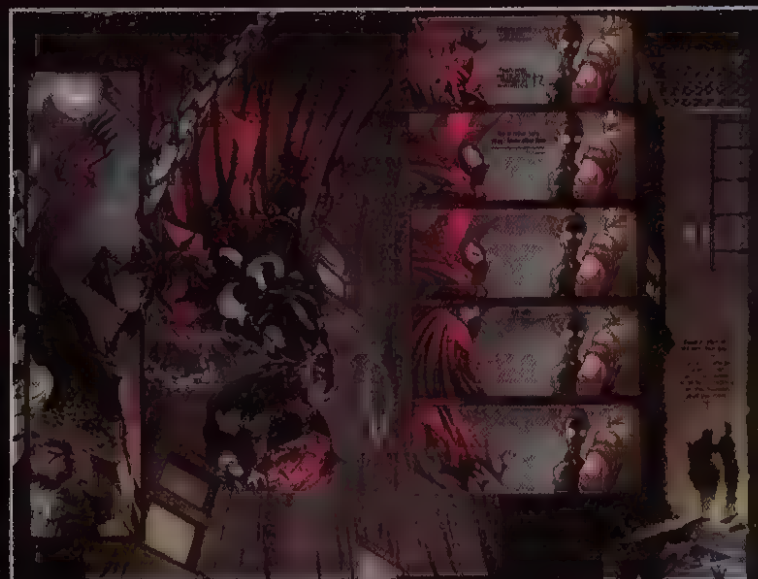
E* : Depuis leurs débuts dans *Spawn*, Sam et Twitch ont souvent été surnommés les Laurel et Hardy des "crime comics". Toutefois, non seulement semblent ils nettement moins comiques dans leur propre série mais, dans le n°4, ils envoient même *Spawn* bouler ! Comment ont-ils été promus héros durs à cuire, eux, les éléments comiques ?

BMB : Je les écris littéralement aussi humains que possible. Je ne fais pas de bêtises à la Abbott & Costello. Dans *Spawn* ils ne servent effectivement que de relief humoristique. J'ai absolument supprimé cet élément de leur dynamique. Todd nous a expliqué que sur ce point, entre autres, il n'avait aucun intérêt à nous voir poursuivre en ce sens. Qu'en tant qu'éditeur il essayait de rendre son produit plus mûr et qu'il a engagé les gens qui, selon lui, pouvaient répondre à cette demande.

E* : Héros de ta dernière série, le détective Christian Walker est chargé d'affaires impliquant des super pouvoirs. L'un des personnages de Powers, le Capitaine J. James, affirme "Ce n'est pas un monde noir et blanc dans lequel nous vivons" Cette série concerne-t-elle la façon dont l'univers noir de Jinx rencontre le royaume tout en couleurs et costumes brillants des Superhéros ?

En haut à gauche : "En route, les mecs".

En haut, La réception du maire, vertigineuse déconiture. Ci-contre, *Spawn* se fait salement rembarber par Sam et Twitch... Seul Bendis pouvait oser ce pied de nez ! (Semic).

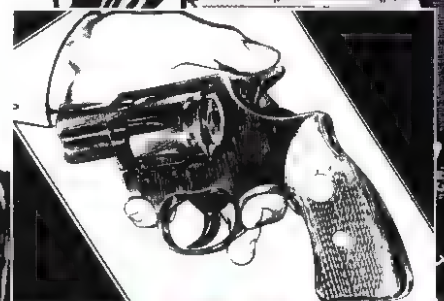


DOSSIER

San Diego l'accueillit en 1995. L'auteur culte de Crying Freeman et Sanctuary, manga chargés d'érotisme et de violence, s'il en est, les fans américains s'attendaient à un artiste agressif et insolent, mélange de Chow Yun-fat et de Mishima. Ils ont découvert en Ryoichi Ikegami un homme charmant, disponible et attentif, un artiste modeste...

**RYOICHI
IKEGAMI**

Le peintre
du Polar





PULP FICTION

Pré-publiés dans des magazines, les romans graphiques dessinés par Ikegami s'inscrivent dans la tradition des "pulp" parus aux USA dans les années 30, premiers vecteurs de la fiction criminelle outre-Atlantique. Leur fréquence de parution en fait des feuilletons, ce qui détermine déjà leur structure. En occident, les albums sont divisés en 10 à 12 chapitres. Chacun correspond, dans l'original japonais, à un épisode hebdomadaire qui doit culminer en un temps fort pour accrocher le lecteur. Cette contrainte génère le rythme énergétique de l'intrigue complète. Sur les plans thématique et esthétique, l'héritage du polar noir est manifeste, à ceci près que le détective privé n'a pas sa place dans cet univers. Dans le monde en noir et blanc d'Ikegami, le seul héros est le gangster d'honneur, figure haute en couleurs du rebelle en révolte contre l'hyppocrisie d'une société urbaine moribonde.

Dans *Sanctuary*, un jeune gangster, Tashiro, regardant les travailleurs défiler dans la rue, observe que "leurs yeux sont morts". Le yakuza va échapper à ce rythme monotone du travailleur en se plongeant dans le temps magique du combat. Le cinéma de "gunfights" obtient cet effet par l'alternance du ralenti et du 24 images/seconde. Ikegami procède aussi

Son œuvre à la réputation sulfureuse souffre tout autant de clichés qui ne résistent pas à la première lecture. Car si *Ikegami* ne cache pas sa fascination pour le sexe, la violence et la mort, il ne se complaît pas dans leur étalage gratuit. Ses polars décodent les archétypes de l'univers noir des yakuzas pour en faire jaillir, par contraste, une vision audacieuse de la société de demain.

par contraste. Il va étirer, dilater la scène de dialogue précédant le coup fatal, jusqu'à donner à ces moments un aspect mythique. Ensuite, il va comprimer la scène d'action proprement dite en un minimum de vignettes. L'explosion de violence est si brutale et fugitive qu'un autre temps dilaté doit suivre, pour laisser aux témoins (dont le lecteur) la capacité de réaliser ce qui s'est produit. Le tueur, lui, reste "zen" tout le long. Ne redoutant que la dégénérescence du métro-boulot-dodo, ce chasseur recherche, dans l'intensité de ces moments uniques, le piment de l'insécurité et du risque.

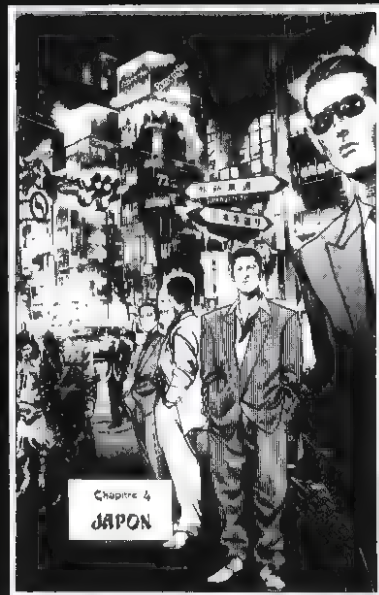
RESERVOIR DOGS

Le monde des gangsters est une jungle urbaine où le prédateur n'épargne personne. "Les forts rient et les faibles pleurent" affirme le tueur Murota dans *Strain*. Dans *Sanctuary*, le yakusa Tokai (dit "le Taré") félicite le jeune Segawa d'avoir frappé son frère : "C'est la façon du yakusa : si tu n'aimes pas un type, écrase-le". Tokai va ensuite initier son protégé au machisme yakuza : "Allez, viens je t'offre une femme". Pour ces criminels, la femme est réduite à l'objet de plaisir, une "toilet girl", du nom de l'endroit où Tokai en fait une grande consommation. De même, Murota ne sous-traît une jeune fugueuse, Kyoko, aux griffes d'autres gangsters que pour mieux la violer.



Ci-contre, perle une goutte de sueur, le temps s'arrête, pour mieux exploser quelques pages plus loin, dans une débauche d'hyperaction.

En haut, le Japon moderne et ses prédateurs jeunes, violents et prêts à tout, les yakuza sont les "héros" d'Ikegami.



Pas plus que la compagne occasionnelle, la famille de sang ne bénéficie, d'un traitement de faveur. En rupture avec le culte voué à la famiglia par les Mafias occidentales, Murota conseille de "vendre ses parents si nécessaire pour arriver au sommet". C'est que contrairement aux mafiosi latins (siciliens, colombiens), les yakuza ne lavent pas leur mains sanglantes dans les



Ci-dessus, très suffocant, le manga présente Tokai comme un homme qui use et abuse des femmes.





Ci-contre, le jeu ambigu des valeurs chez Ikegami : certains lancent des contrats sur leur propre famille, d'autres s'attaquent aux politiques, tandis que Tokai surgit pour une canette jetée hors d'une poubelle.



bénitiers catholiques. Dans Sanctuary, même le Sénateur Sakura, sacrifiera sa petite fille sur l'autel de son ambition. Lorsque les yakusa menacent de souiller son enfant, il rétorque : "qu'elle soit violée par un yakuza ou qu'elle cède (plus tard) au fils imbécile d'un grand homme d'affaires, quelle différence ?" Encore plus déterminé, le millionnaire Shunichiro Kusaka emploie toute son énergie à éliminer son "strain", son sang. Non seulement il condamne son frère Shingo à mort, mais il lance même un contrat sur sa propre fille Shion.

YAKUSA PATRIANO STRA

Si le gangster n'hésite pas à renier son sang, c'est qu'il désire intégrer une autre famille, celle du crime organisé. En fait, l'organisation répond à l'irrésistible besoin d'absolu de sa jeunesse absolue loyauté, dépassement de soi et sacri-

lice. En manque d'héroïsme, une valeur que la société ne fournit que dans les jeux vidéo, le jeune yakusa pense se réaliser dans le feu de l'action. Cependant, il n'a brisé les chaînes d'une société que pour s'enfermer encore plus profondément au sein d'une autre.

Le soldat yakusa est testé sans arrêt par son mentor, le "grand frère" qui l'a initié à la dure. La relation persiste d'ailleurs dans un rapport plutôt S.M. quand le maître frappe son élève. Non seulement l'initié ne riposte pas, mais, bien qu'ensanglanté, il sourit. Ces liens troubles (le saignement est symbole d'excitation

sexuelle dans le manga) sont transmissibles, (Tashiro se laisse passer à tabac par Tokai, mentor de Hojo, son grand frère).

La structure de l'organisation est militaire, sa philosophie corporatiste. Dans Sanctuary, le vieux conseiller Murata garde en vie le Don qu'il a servi des années, non par affection, mais car seule lui importe "la survie de la compagnie". Ce Don, patriarche tenant du Damyo et du Parrain, personnifie le clan sur lequel il règne en maître absolu, pouvant à tout moment exiger de son samurai qu'il se sacrifie pour le groupe.

LA SARABANDE DU SQUALE

Dès qu'un requin cesse de bouger, il meurt asphyxié. Les Yakuza aussi. Ces nomades redoutent de se sédentariser, de rejoindre le troupeau s'ils devaient être bannis de la meute. Par conséquent, la mort n'est rien, tant qu'on profite de chaque instant comme s'il était le dernier. Dans Sanctuary, Hojo explique pourquoi il est devenu un criminel : "un Yakuza peut faire en une journée ce qui prendrait 30 ans à un homme ordinaire." Murota dans Strain lui fait écho "pourquoi construire quelque chose pour l'avenir ? Ce qui compte, c'est ici et maintenant."

A gauche, Tueurs sans pitié amoureux, et pourtant l'honneur est une valeur ainsi que la parole pour ces assassins. (Sanctuary, Glénat)

Ci-contre, L'empire des 108 Dragons, une organisation riche comme un petit pays... (Crying Freeman, Glénat)



Exlibris



Il faut s'élever dans les rangs à tout prix. Le jeune Segawa est fier d'annoncer : "je ne regarde pas devant, je ne regarde que vers le haut". Le gang en devient un panier de cr-

bes où chacun compte pour prendre la place du voisin. Les loups se dévorent entre eux au moindre signe de faiblesse. Cette menace aiguise leur appétit. Hojo clame à Tokai qu'il a "toujours faim". D'ailleurs, les personnages, tant masculins que féminins, se mordent souvent. Cette animalité des Yakuza est confirmée par le motif d'un animal totemique, serpent, tigre, phénix ou dragon, tatoué sur un corps toujours parfait.

UN BEAU CORPS APRES LA MORT

"Chez Homère, le héros (Achille) se contentait de préférer une existence courte mais intense à l'ennui d'une vie longue mais insipide" commente Tarantino, il y ajoute : "et de laisser un beau corps après sa mort". Chez les Yakuza, ce corps est beau parce qu'il est en parfaite santé, mais surtout parce qu'il est peint. Shi Enju, grande artiste, chargée par les 108 Dragons de tatouer le Freeman, est payée par la Camora pour empoisonner le futur tueur, mais, tombée amoureuse de la sublimation de son art sur un support parfait, elle ne peut se résoudre à détruire son œuvre. Tous ces personnages tatoués deviennent ainsi des tableaux vivants.



❖ Ci-dessus, le héros est artiste, il est beau, tatoué et parfait. S'il excelle dans l'art de tuer, il est souvent plasticien, ou comme Yo, potier. (Crying Freeman) ❖ Séduction de la femme tatouée, attention cette coquetterie cache des armes létales. ❖



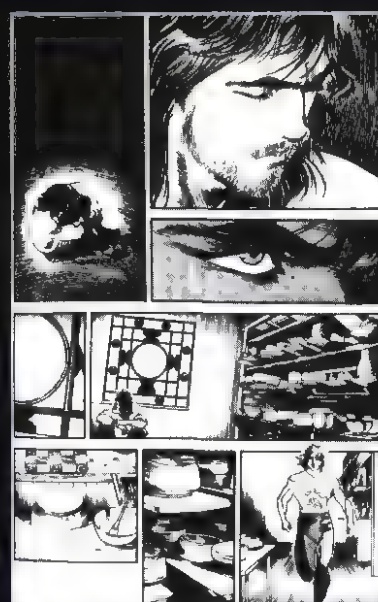
Si l'art réussit à les transformer en portraits à la Dorian Grey qui, quoi qu'ils fassent, gardent un visage pur de toute turpitude, c'est parce qu'ils possèdent à l'origine l'esprit d'un artiste. Yo Imamura a été détourné d'un avenir brillant de céramiste. Capturé lors de son exposition à New York, il sera transformé en Freeman, par les 108 Dragons qui prétextent avoir décelé en lui son véritable potentiel d'assassinat. De même, Shingo, dans Strain, était un peintre "de talent". Pour justifier son élimination, son frère aîné Shunichiro affirme que son "véritable talent n'était pas dans l'art", mais dans le meurtre. Le héros de ces mangas est toujours un créateur potentiel dont le talent a été détourné et orienté vers la destruction par un autre.

"Hojo, le yakusa et Asami, le jeune loup de la politique, se sont construits un sanctuaire. C'est celui du rêve, un univers dont ils sont les créateurs et dont ils ont la maîtrise totale."

❖ En haut à gauche, Mats : définition.

❖ En haut, Peintre doué, Shingo n'en est pas moins plus habile encore avec un couteau.

❖ En haut à droite, danse de l'homme beau.



LE CORPS DE MON ENNEMI

Cet autre, c'est l'ancêtre. "Modeler les hommes" comme on modèle de la poterie, c'est le rêve avoué du patriarche barbu Ichijima dans Sanctuary. Les autres romans d'Ikegami confirment cette aspiration de vieillard. La personne âgée y est un démon qui vampirise la jeunesse. Face à la beauté des corps jeunes, contraste la laideur décrépite de Rushichiryu qui, à coups d'aiguilles et de conditionnement, enfonce dans l'esprit torturé du Freeman son mantra : "tue, tue, assassine, poignarde, brûle,





S'il est dit que l'assassin qui gagne le cœur d'une femme est immortel, il en ressort surtout plus humain. Révélée par l'amour, la sensibilité "féminine" de l'homme, sa capacité d'expression, ne sont plus une honte mais un atout. Libéré de son mutisme d'otaku destructeur, le héros va redéfinir ses valeurs créatrices et redécouvrir la solidarité. Alors que la fidélité au Don était imposée, c'est par le geste généreux que le yakuza transformé fait naître la loyauté. Hojo ramasse la tête décapitée par un camion d'un motard, et la remet respectueusement à sa place, sous le regard admiratif de Tokai. De même, Shunichiro prend dans ses bras la mère noyée de Murota que ce dernier, écœuré par la décomposition du cadavre, ne pouvait approcher. Pour réaliser son rêve, le héros charismatique, entouré de fidèles, va combiner en lui l'artiste et le guerrier, la force et la vision.

LA STRATEGIE DU SERPENT

Lors de son conditionnement, l'homme paradoxalement rebaptisé Freeman (l'homme libre) apprend qu'il y a "deux façons de faire face

À gauche, Si l'assassin est beau, le vieux politicien est d'une laideur abominable !

À droite, la morale de Tokai : "Qu'est-ce que vous a fait changer ?" "Tu n'as jamais appris à aimer personne d'autre que toi, c'est la différence entre nous !"

Ci-dessous, l'Inkation redéfinit la liberté !



à ton destin. Résiste et suis ta propre voie ou rejoins nous et obéis à nos ordres." On lui impose le bon choix : "sois ambitieux, deviens un dragon Freeman, vis au jour le jour, caresse toujours l'espoir d'un jour atteindre les cimes." C'est en fait une aliénation à l'organisation, dont le dragon est le symbole et l'omerta le langage. Le héros délivré de ses chaînes hypnotiques finira par choisir sa voie au sein même du monde qui l'a modelé en adaptant ses dons et les méthodes des yakuza à son idéal.

Il change de peau comme le serpent, fait table rase de son passé, tout en conservant la même apparence. Traqué, Shingo s'est dédoublé en Mayo, tueur à gages, dont l'identité et le talent lui permettent de survivre. Le héros adopte la stratégie de la surprise, comme Hojo dont l'image de gangster abuse même le mafieux russe Sorokoff. Il s'agit de déstabiliser l'adversaire. Le changement de terrain crée cet effet de surprise quand Hojo propose de faire rentrer les Yakuza dans la légalité. C'est alors seulement qu'il dévoile sa visée sociale : "Si le citoyen ordinaire ne bouge pas, le Japon ne bougera pas".

À gauche, En fusionnant avec le héros, tueur robotisé, sa compagne lui rend son cœur et sa sensibilité perdue. Le personnage de Tokai a été dénaturé : il lui manque sa moitié. Chez lui et Yoko, le tatouage du même motif avait scellé leur union. Chez le Freeman et Emu, le tigre se love autour du dragon. Toutes les paires d'amants vont être mythifiées en reconstituant le couple original des amants séparés.

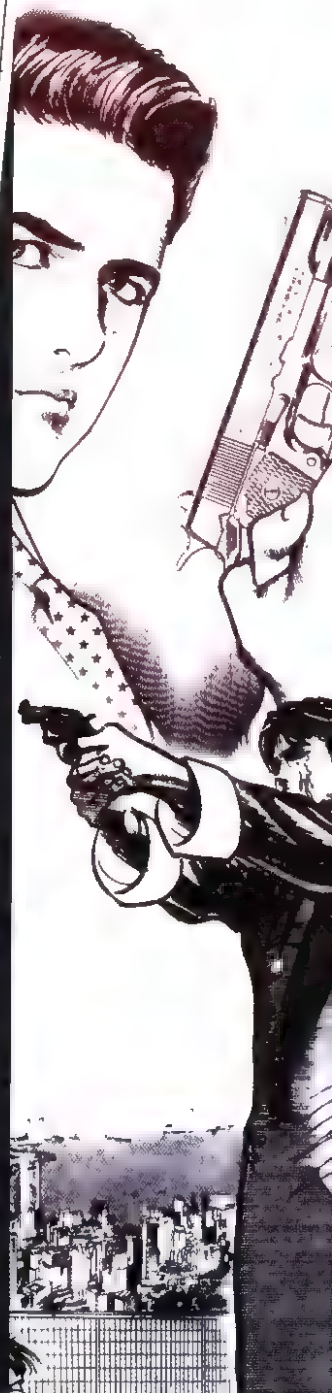
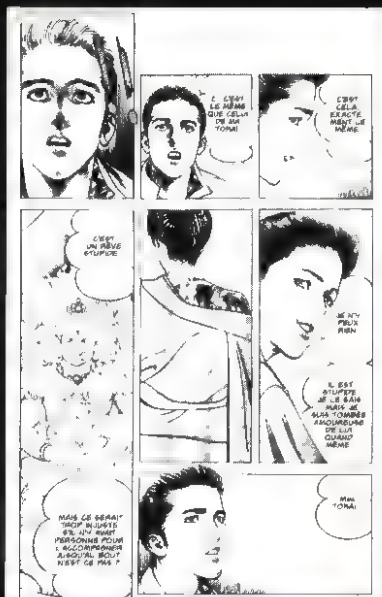


détruis". Seule la femme vieillit bien chez Ikegami. Fuh Fuh Ling, formatrice des 108 dragons, fait don de son art de l'assassinat à Yoko. Tombée, elle aussi, sous le charme du Freeman, elle va réaliser par procuration une union rendue grotesque par la différence d'âge en transmettant à la jeune Emu Hino son propre tatouage de tigre.

Les vieillards avides de pouvoir dominent la politique comme le crime. Pour un Don Sagara, prêt à sacrifier son soldat Hojo à un politicien, il y a un Secrétaire Général Isaoka. Leur idéal est le maintien du statu quo. Le jeune Asami compare le Parlement japonais, la Diète, à une maison de repos où les benjamins des politiciens ont 60 ans. L'accès immédiat au pouvoir est interdit à la jeunesse qui se trouve ainsi privée de rêve. Le vieil Isaoka, sentant le vent tourner, réaffirme : "Nous ne voulons pas de héros au sein du gouvernement".

LE SALAUD LUMINEUX

Hojo réagit : "Notre époque touche à sa fin, parce qu'il n'y a plus de héros. Les héros sont le rêve". Hojo, le yakuza et Asami, le jeune loup de la politique, se sont construits un sanctuaire. C'est celui du rêve, un univers dont ils sont les créateurs et dont ils ont la maîtrise totale. Il répond au credo d'Asami : "notre vie n'est pas déterminée par notre instinct mais par notre volonté". Cette volonté enfouie dans le subconscient du yakuza, c'est une femme qui va la faire émerger. Cette amoureuse positive brise l'envoûtement yakuza. Elle éveille le tueur à sa conscience, laquelle comme la larme du Freeman, ne demandait qu'à se déverser. En lui apprenant le code du Wo Ai Nih (I love you), elle va lui rendre la parole.





UN CALIBRE POUR CONFUCIUS

Avec la saga de Sanctuary, le manga entre dans l'Histoire. Le Japon y est défini comme la porte du grand marché asiatique, entre Russie et USA. S'y croisent un portrait de Boris Eltsine et de Clinton, reconnaissable sous les traits du Président Cliff. Ce dernier qui attribue

le succès du Japon à la dureté au travail, est corrigé par Bisset. Elle affirme que la force de l'Asie réside dans sa fierté, cette même force du yakusa qui va permettre à Hong Kong d'absorber la République Populaire de Chine et non l'inverse. Au terme de sa métamorphose, le héros Yakusa met sa combativité au service de son pays.

Les vieux yakusa, pour maintenir la cohésion japonaise après Hiroshima, ont employé l'idéologie et la xénophobie pour désigner un nouvel ennemi à la jeunesse. Si le nouveau yakusa "garde ses crocs" pour affronter les mafiosi étrangers, (Mafia russe de Sorokoff dans Sanctuary, Camorra ou Rambos US de Nina Heaven dans Freeman, Hindous dans Strain), Hojo veut "se battre pour la paix dans un nouveau monde sans frontières". Il veut mettre fin à "une ère où les économies profitent des guerres et des conflits". Pour un manga noir dominé par des gangsters, on nage en plein lyrisme ! Hojo et Asami attaquent même le sacro-saint protectionnisme nippon en décidant de faire des yakuzas une avant-garde d'ambassadeurs du pays. Ils seront désormais les Wo Kiu, japonais à l'étranger, des porteurs d'espoir.

En haut, les deux visages d'Hojo, les deux univers du personnage... "Le Japon est trop heureux". Le pays est anesthésié par sa réussite économique.

LE SANCTUAIRE DE L'ÉDUCATION

Cette canalisation de la rage de vivre des yakuzas dans la conquête pacifique du monde serait stérile, sans une pensée à long terme. Hojo prononce un discours inattendu sur l'Éducation. Partant du principe : "Une éducation tordue produira une personne tordue", il rejette l'assujettissement des jeunes par les vieux Dons, ou sénateurs et propose à la place une éducation de citoyens responsables. Il tire la leçon de son passé, le Cambodge de Pol Pot, les charniers de La Déchirure, où intellectuels et artistes étaient massacrés, les survivants rongés par les défoliants dans les Champs de la mort.

Dans Sanctuary, Hojo ne cesse d'affirmer : "Je ne peux pas me permettre de mourir maintenant", sous entendu : avant l'accomplissement du rêve. Ce rêve, ils veulent le faire partager. Il paie l'opération qui sauve l'enfant de son soldat Tashiro, lequel avoue à sa femme : "Il a donné corps à nos rêves". C'est dans une "guerre sainte" que se lancent finalement Hojo et Asami : réformer la Constitution, élire un premier ministre au suffrage universel direct, et surtout amener aux urnes les "votants flottants", les jeunes en errance qui pourront ainsi s'accrocher à un rêve commun.

Ce message d'espoir pourrait sembler naif, sans le parti pris des auteurs de choisir comme moteurs de cette révolution les plus improbables des héros : les petits dragons yakuzas.

LE PEINTRE DE L'OBSCURE CLARTÉ

Même si Ikegami n'est pas le scénariste de ses trois œuvres noires majeures (Koike pour Crying Freeman et Buronson alias Fumimura pour Sanctuary et Strain), on retrouve dans celles-ci des thèmes à ce point récurrents qu'il ne peut qu'y souscrire, partageant les obsessions et les préoccupations de ses personnages. Son implication notamment dans l'ambitieux projet de Sanctuary se révèle décisive car Ikegami possède ce talent particulier de transcender le noir et blanc pour produire cette obscure clarté dans laquelle évolue le héros criminel. Son art incarne parfaitement cette qualité dont parlait Henry Miller dans *Réflexions sur la mort de Mishima* : "Chez les Japonais, l'objet d'horreur peut aussi être objet de beauté. Le monstrueux et l'esthétique ne sont pas en conflit, ils sont le complément l'un de l'autre à la façon de deux couleurs primaires habilement juxtaposées."

Michael Beausang



Filmo Ikegami

Crying Freeman, avec Kazuo Koike, 8 vol. US Viz comics, 2 VF chez Glénat.

Sanctuary, avec Sho Fumimura, 9 vol. US Viz comics, 2 VF chez Glénat.

Strain, avec Buronson (pseudonyme de Fumimura), 3 Volumes US. Viz comics.

Sans oublier, hors série noire : Spiderman, Mai the psychic Girl, Samurai Crusader, Aiueo Boy, Otoro et Offered... pour ses œuvres principales, en VO (Shogakukan) et/ou VUS (Viz comics).



En haut, les deux visages d'Hojo, les deux univers du personnage... "Le Japon est trop heureux". Le pays est anesthésié par sa réussite économique.



DOSSIER



Munoz et Sampayo, tous deux argentins, se sont rencontrés à Londres en mars 1974. Partis de Buenos Aires, alors que la situation commençait à se dégrader, c'est en Europe qu'ils ont vécu le coup d'Etat de 1976. Ils ne retourneront pas en Argentine avant la fin de la dictature militaire en 1983. Ce sont donc deux compatriotes, soudés par la situation d'exil, qui vont créer une œuvre magistrale cimentée par les liens de l'amitié : une collaboration de plus d'un quart de siècle.





Ancré sur deux personnages de chair et de sang, (le détective privé désabusé mais généreux, **Alack Sinner**, et l'extrémiste **Sophie Milasewicz**), leur univers déborde rapidement les cadres du polar. Au travers des rencontres qu'ils orchestrent dans le décor trouble de la ville de New York, dans la pénombre de son "Bar à Joe", la sueur de ses salles de boxe et la crasse de ses rues sans joie, c'est peu dire que d'affirmer qu'ils ont jeté les bases de toute une mythologie.

E : Vous n'avez pas épargné les USA dans vos bédés. Pourtant avec *Alack Sinner*, vous semblez redevables envers la littérature nord-américaine et le genre du polar. Quelles ont été, pour vous, les œuvres déterminantes des romans et films noirs ?

Carlos Sampayo : D'abord, si nous parlons de "littérature", nous devons oublier la notion de "genre" qui existe en marge de la littérature. Ceci dit, je me sens beaucoup plus influencé par le cinéma américain que par la tradition littéraire de ce pays. Ma formation littéraire est surtout argentine et mes textes adhèrent à cette tradition. Si on veut : périphérique, multiple et métisse. Ce qui m'attire le plus dans le cinéma classique d'Hollywood - polar mais aussi comédie et drame historique - c'est le point de vue narratif, l'esthétique du noir et blanc, la conviction des acteurs : certains ont acquis le statut de "personnage" au-delà de celui qu'ils interprètent !

José Muñoz : Le "polar" est une convention littéraire et cinématographique pour parler du crime collectif in situ, dans la constitution de nos sociétés. Il nous a semblé être l'excuse narrative idéale pour proposer la catharsis de la protestation, l'ascèse de l'esthétique, la suggestion de la piété, la contrebande de la dignité... *Alack Sinner* s'appelle comme ça parce que son nom signifie : "pauvre de moi, pauvre pêcheur". Mes écrivains américains sont Poe, Melville, Hammett, Chandler.

E : Dans l'affaire Fillmore, on trouve cette littérature. *Sinner* et "The Long Sleep" sur sa table de chevet, se présente comme "Philo Vance" et évoque *Law Archer*. Pourtant au fil des épisodes, il se détache de ce rôle de détective de série noire. Est-ce qu'il a été difficile de s'affranchir de ce modèle américain ?

C.S. : Dans les années 70, nous avons vu la possibilité d'exprimer nos angoisses dans notre travail. Quand nous avons commencé, nous devions harmoniser nos inquiétudes avec la nécessité de gagner notre vie. Après, nous nous sommes éloignés rapidement du polar et nous nous sommes sentis plus libres.



J.M. : Je suis américain. Les Américains du Nord, s'ils sont bons, sont mes.



amis. Je ne veux pas m'affranchir de mes amis ! *Sinner* a vieilli, et peut-être que, comme pour chacun d'entre nous, une partie de son passé de "macchietta" le torture [macchietta : ombre sans épaisseur, réduction à la superficie d'un rôle, NDLR].

E : C'est rare en bédé de voir un personnage vieillir. Est-ce un parti pris réaliste ? Est-ce compliqué techniquement, surtout lorsque vous quittez le personnage pendant quelques années ?

C.S. : Le vieillissement est venu spontanément, dans la mesure où nous voulions que notre travail nous représente. C'était aussi une façon de secouer les scores dont souffrait et souffre encore la BD, depuis qu'elle véhicule de l'idéologie au travers des "héros" typiques. S'ils ne sont pas des héros, mais quelque chose ressemblant à des personnes - donc, comme vous et moi - ils vieillissent ! De même qu'ils tombent malades, urinent, vomissent, se trompent et finissent.



▴ Ci-dessus, New York, New York... sa faune et sa flore de papier... (Flic ou privé, Casterman)

▴ En haut, le privé croise en croise parfois un autre, ici il s'appelle Dick... (Viet Blues, Casterman)



▴ Ci-dessus, le drive-in : Vive l'Amérique ! Et à l'écran "Chinatown" de Polanski.

▴ Ci-contre, *Le bar à Joe*, et sa faune pittoresque.

À droite, Le privé, son bureau, ses rapports avec ses ex-colègues, rien que du classique...





À gauche, Sinner vieillit. Le Mexique révèle ses charmes. (Histoires Privées et La fin du voyage)

Ci-contre, perspective abyssale de Big Apple.

Ci-dessous, Le croc du serpent, écrit par Charyn.



par mourir, plus probablement sur un lit d'hôpital qu'au cours d'une action héroïque.

J.M. : Nos bédés aspirent à être tragi-comiques. Et, oui : ça m'a coûté d'inscrire de nouvelles rides sur le visage de Sinner ! (rires)

E. : Après ses premières enquêtes, Sinner est oublié au profit de personnages secondaires et, à tout moment, le récit est susceptible d'embrayer sur la vie du figurant le plus anonyme, est-ce encore dans ce même souci de réalisme ?

C.S. : Oui, cela s'explique par l'abandon du personnage comme personnage de papier. Il se transforme en personnage partageant l'espace avec d'autres, comme dans la vie.

J.M. : La vie est événement plus vaste qu'un égoïsme de personnage de poche !

E. : Le Bar à Joe représente-t-il ce microcosme de NY qui se passe même de Sinner pour fonctionner ?

C.S. : Dans la première partie de notre vie, héritiers d'une tradition latine, nous passions le plus clair de notre temps dans les bars, complotant, séduisant, nous ruinant, gagnant, plaisantant avec des amis ou perdant tout simplement notre temps ! Le bar est le lieu du conflit extrême de l'espace partagé : il est conflictuel en vertu de sa promiscuité. Sinner

n'est qu'un parmi d'autres, s'il est absent, ça n'est pas important !

J.M. : Je viens d'un pays multikulturel. L'idéal est de mélanger... Ambition ou pureté du mélange.

E. : Sinner s'inscrit dans la lignée des solitaires perdus dans la jungle d'asphalte. Il n'y a de salut que pour ceux qui fuient cette Citta Oscura prédatrice ?

J.M. : Écoutez : aujourd'hui, les villes, ces sculptures humaines, sont plus fatigantes, stupides et menaçantes qu'auparavant. Je pense, au tréfonds de mon être, que c'est le temps qui passe. Et ceci sans compter la pollution matérialiste, l'automobilisme pathétique des consommateurs en phase terminale, la décadence et l'inculture des foules, avec le désespoir moral... Fondamentalement, il y a un très grand sentiment de désorientation. Le socialisme était... est un bon scénario,

mais nous ne sommes pas capables de l'illustrer. J'ai vu, par exemple, des choses terribles entre le Mexique et les USA. Comme toutes les frontières, cette ligne imaginaire est surtout une blessure (Hispanics vs. Saxons).

C.S. : Le NYC qui apparaît dans nos BD n'est pas un décor, mais n'est pas non plus l'image de cette ville impersonnée (Elle est suffisamment représentée au cinéma US, dans la littérature et aussi dans la B.D. : je pense au Spirit). C'est avant tout une ambiance dramatique, scène vivante où il peut arriver n'importe quoi. Elle représente toutes les villes.

Nos histoires sont urbaines : d'où le choix de New York qui est Orient et Occident, opulence et pauvreté, et abrite, au sein d'un même espace, bien et mal, folie

À gauche, Séquelles d'une sale guerre. Le polar social, n'hésite pas à écorcher les bonnes consciences.

À droite, USA, USA !! (Viel Blues, Casterman)



Nous passions le plus clair de notre temps dans les bars, complotant, séduisant, nous ruinant, gagnant, plaisantant avec des amis ou perdant tout simplement notre temps !...





et rationalité, sobriété et dévergondage. Sinner est sauvé, dans la mesure où ses auteurs n'ont pas décidé de l'éliminer ou de l'oublier. Dans *La fin d'un voyage*, il ne fuit pas New York. Simplement, il effectue un voyage vers quelque chose, mais il en reviendra !

E* : A partir de *Viet Blues*, Sinner s'étoffe en défendant une éthique de l'amitié. Peut-on dire qu'il est défini par ses amis, finalement ?

C.S. : C'est une valeur positive à laquelle nous tenons, nous ses deux auteurs, et que nous nous permettons de transmettre !

J.M. : ... On dit que oui, qu'on est les amis qu'on a. Je n'en sais rien.

E* : Le personnage de Sophie semble compléter celui de Sinner. L'avez-vous créée pour pallier son manque d'engagement politique ?

J.M. : Nous avons créé Sophie par désir de la créer, de la désirer ! Mais aussi comme "antidote de Sinner", oui.

C.S. : Sophie venait peut-être de la nécessité pour José et moi d'exposer les extrêmes de l'idéal de liberté et de rébellion. Un peu destructrice au début, avec l'âge Sophie va gagner en sérénité et acquérir une certaine sagesse, ainsi que la beauté. Tout comme nous... à l'exception du dernier point !

E* : Le lecteur lui-même n'est-il pas invité à sortir de la majorité silencieuse et à s'engager ?

C.S. : Qu'il fasse ce qu'il veut !

J.M. : ... le lecteur serait invité à penser... sans s'effrayer !

E* : *La Fin d'un Voyage*, ressemble au bout de la route pour votre héros. On pensait qu'il finirait avec douze balles dans la peau. Ce pécheur ne risque-t-il pas de s'ennuyer ferme au Paradis ?

J.M. : Puisse-t-il exister un paradis amélioré avec un peu de sensualité musulmane !

Il ne sera pas obligatoire de s'y ennuyer.



ci-dessus, Première rencontre avec Sophie, (*Viet Blues*, Casterman)
Les fantômes de Sinner : quoi qu'il fasse, n'est qu'un blanc qui ne peut aider un noir, fût-il son ami.



ci-contre, Après les blacks au Viet-Nam, abordons le problème des japonais aux states avant Pearl Harbor. (*La fin d'un Voyage*, Casterman)



C.S. : Puis Sinner ne ressent pas de lassitude, plutôt de l'ennui. Je dirais qu'il s'amuse à observer.

E* : A-t-il "suffisamment expié ses péchés" ?

J.M. : (rires) Jamais ! le catholicisme n'abandonne jamais sa proie !

E* : Avant *La Fin d'un Voyage*, Dans *Sophie Going South*, vous avez consacré un récit complet au voyage politisé de l'amour polonais d'Alack Sinner. Peut-on y déceler une attirance nouvelle pour le road-movie ?

C.S. : Nous avons plutôt voulu donner notre vision de l'Ibéro-Amérique, à un moment où, en Europe, on insistait sur les clichés du pittoresque et de l'exotique. Nous nous sommes dits : on va être pittoresques et exotiques jusqu'au désagrément ! Merde à la complaisance !

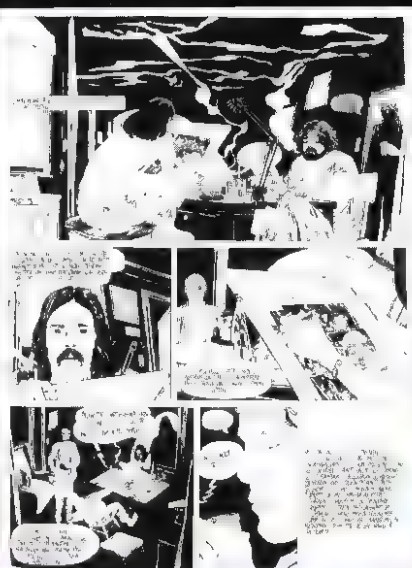
J.M. : Machado a dit : "Marcheur, il n'y a pas de chemin. Le chemin se fait en marchant, marcher faisant le chemin, chemin sur la mer"

E* : Maintenant que l'Argentine vit sous un régime démocratique. Envisagez-vous de dépeindre le Buenos Aires de l'an 2000 dans de futurs albums ?

C.S. : Je n'en ai pas le projet, mais si ça se trouve, ça viendra. Je suis sûr que José apprécierait.

Une erreur blanche s'est glissée dans cette page noire... Serez-vous la retrouver ?





À gauche, Quand Muñoz et Sampayo se mettent en scène, la bédé se met en abîme. (Viet Blues, Casterman)
En bas, la trompette du diable... Et brisent la fenêtre le chat et la souris ! (Batman, Black & White, DC Comics)

Le privé est un homme seul... (Cita oscura, Casterman)

AFFAIRE MUNOZ SAMPAYO



- Double Complicité :**
- aux Editions Casterman
 - * Cycle Alack Sinner
 - Souvenirs d'un Privé
 - Mémoires d'un privé
 - Viet Blues
 - Nicaragua
 - Affaires Privées
 - La Fin d'un Voyage
 - * Univers du bar à Joe
 - Rencontres
 - Le Bar à Joe
 - Histoires Amicales du Bar à Joe
 - Billie Holiday
 - aux Editions Amok
 - dans la série Sudor Sudaca
 - Automne et Printemps
 - Le poète
 - aux Editions Albin Michel
 - Jeu de lumières
 - L'Europe en flammes
 - Cas Muñoz :**
 - aux Editions Casterman
 - avec Jérôme Charyn
 - Le croc du Serpent
 - Panna Maria
 - chez Vertige Graphic
 - avec Manuel Prado
 - Les damnés de la pampa
 - chez D.C. Comics
 - dans Batman, Black & White
 - avec Archie Goodwin
 - The Devil's Trumpet
 - Complice Sampayo :**
 - chez Dargaud
 - dans la série Evaristo
 - Avec F. Solano Lopez
 - La mort est toujours
 - au rendez-vous
 - Cadavres en Solde

"Avec l'âge Sophie va gagner en sérénité et acquérir une certaine sagesse, ainsi que la beauté. Tout comme nous, à l'exception du dernier point !..."

J.M. : Oui, je dépeindrai volontiers la Buenos Aires 2000 dans le prochain travail avec Carlos. Si les circonstances me le permettent, je continuerai à la dessiner en la pensant !

E : Enfin, pourquoi Muñoz et Sampayo sont-ils devenus des personnages de vos bédés ?

J.M. : Muñoz et Sampayo, ont peut-être voulu s'inscrire dans la fiction. La réalité est un concept largement surévalué ! (rires)

C.S. : Notre inclusion dans la BD fut de la vanité pure, ou si vous préférez, de l'infantilisme. J'imagine que José est d'accord !



N.M.B.

JOSÉ MUÑOZ PASSE À TABLE :

E : Vous êtes célèbre pour votre traitement du noir et blanc, les opposez-vous plutôt comme ombre et lumière que comme couleurs ?

J.M. : L'ombre et la lumière sont aussi des couleurs pour moi. Nous avons pensé à la lumière de la conscience individuelle qui voyage à travers les siècles, recommençant au début CHAQUE FOIS qu'une personne vient au monde. De toute façon, ce n'est pas mon intention (ni mon désir) d'essayer de discréditer la couleur noire.

E : Quand on voit le travail en noir et blanc d'un Frank Miller dans Sin City, on comprend que vous ayez été un précurseur, mais des dessinateurs américains vous ont-ils inspiré également ?

J.M. : Oui. Caniff, Robbins, Noël Sickles. Sickles, c'était quelqu'un qui s'est échappé de la BD, qui ne l'aimait pas. Comme Faustini, il était l'ami de Pratt. Ces derniers et Breccia ont été mes grandes influences, depuis l'enfance, avec Rembrandt, Goya, Botticelli et Filippo Lippi.

E : En 1998, vous avez collaboré au recueil Batman, Black & White, (DC Comics), sous l'impulsion d'Archie Goodwin, co-scénariste de votre histoire, The Devil's Trumpet. Comment s'est déroulée cette expérience ?

J.M. : Ils m'ont appelé, j'ai accepté. Et Goodwin m'a fabriqué une histoire clé en main, une "taylorie" comme ils disent. J'ai aimé le résultat. On ne s'est jamais parlé.

E : Vous avez récemment formé un nouveau tandem avec Charyn, un auteur de polars américains, pour produire deux albums. Que représente pour vous cette nouvelle collaboration ?

J.M. : Intérêt, étrangeté de collaborer avec un garçon qui est né et a grandi à NY, difficultés linguistiques de communication entre nous. Autre chapitre de la mort impétueuse que véhiculent le dessin et la parole.

E : Dans Le Croc du Serpent, avez-vous tenté de nouvelles expériences formelles, comme l'utilisation accrue de fonds sombres et de très gros plans ?

J.M. : Oui ! pour "balancer" des personnages au lecteur !



LA OÙ VA L'INDIEN

Après 4 lunes d'initiation chez *Tintin* et un passage par la hutte de sudation d'un éditeur grenoblois, ce sioux rebelle se lança dans l'édition solitaire. Du fruit de son union avec son héroïne fétiche, Princesse de Lune, naquirent deux séries totémiques, *Cargo* et *Yin Yang*, au carrefour du conte ésotérique et du polar noir.

E : L'un des personnages des *Lettres de Pearl* dit apprécier l'atmosphère des romans policiers. Des polars vous ont-ils influencé ?

M.S. : Ne lisant jamais de romans pour éviter toute influence, ma vie, les gens rencontrés, la lecture des journaux ont apporté la source d'une idée. Le

cinéma est certainement un terreau d'images, de lumières, de cadrages. Mais le cinéma dans son ensemble. J'ai une culture d'images, mais qui reste au service d'un récit très personnel.

E : Vos détectives privés ou policiers, tout en possédant une personnalité propre, sont aussi des icônes du film noir. Travaillez-vous d'après modèles pour donner vie à vos personnages ?

M.S. : L'héroïne des *Lettres de Pearl* est une actrice américaine, Hedy Lamarr. Le détective du *Galop de l'Hippocampe* ressemble à Paul Newman et la présence de Marilyn Monroe situe l'atmosphère du livre, lui donne un contexte.

E : Oscillant entre réalisme et mythologie, *Yin Yang* offre un contexte historique fouillé. Pourquoi ?

M.S. : Le contexte historique et géographique de la collection *Yin Yang* est effectivement étudié avec une grande minutie, sans étouffement du récit. Cela donne de la profondeur à l'histoire, la rend crédible. Le choix du lieu et du temps s'ajoutent au thème. Je cherchais un thème sur le nucléaire et j'étais excédé par les outrances d'un *Le Pen*. En 1995, un jardinier me parle du ginkgo biloba, l'arbre fossile qui a résisté à Hiroshima. Soit : Nucléaire + Ginkgo + Hiroshima + *Le Pen*... ont donné l'histoire d'un savant chinois travaillant sur le ginkgo biloba au moment de la révolution culturelle, à une époque où Mao... comme *Le Pen*... avait le souci d'instaurer la pensée unique de son petit livre-rouge, avec la persécution des intellectuels, etc. Ainsi, plutôt que d'attribuer un rôle, donc une publicité à un sinistre personnage d'actualité, j'ai préféré transposer à une autre époque des faits similaires (quoique tout à fait opposés sur l'échelle politique) et donner un aperçu critique de tout totalitarisme. Sans tomber dans la pesanteur descriptive d'un débat politique. Un éclairage distinct pour une même interrogation, avec le recul de l'histoire.

↑ Ci-dessous et en haut : Sirène omniprésente, Lorelei asiatique ou Lady Godiva ?

M.S. : Princesse de Lune représente la femme adulte, sauvage et vulnérable que les aventuriers, inlassables cherchent durant toute une vie de maturation.

E : Vous traitez des pans sombres de l'histoire (Maccarthysme, Pearl Harbor, Printemps de Prague). Est-ce une démarche sociale ?

M.S. : L'Amérique de Reagan n'était-elle

pas une période trouble où le capitalisme sauvage ancrant ses stock-options sur la sueur d'un reculé social ? Les thèmes de l'histoire affluent dans nos journaux, nos médias bien canalisés. D'autres, plus sombres, plus intéressants, patienteront avec le devoir de réserve qui sied à toute information impolie.

E : Le titre de votre série *Yin et Yang*, évoque la dualité noir et blanc du film noir. Pourquoi avoir choisi la couleur ?

M.S. : Faire du roman noir en noir et blanc, c'est s'accorder une facilité de clichés. On est dans une ligne. N'oubliez pas que je demeure un vieux sioux ne parvenant pas à marcher en file indienne... J'aime la couleur. Sans maquillage.

E : Vous mettez en scène des poursuites qui tournent au vertige hitchcockien (labyrinthe mexicain, écrivain-enquêteur, image déformée par un jeu de portraits, d'instantanés photos et de doubles). Cette quête perdue d'avance est-elle une métaphore de l'écriture ?

M.S. : Vous avez bien cerné la symbolique de mon écriture, où j'évite les clichés et tout ce qui peut paraître gratuit. Au risque de paraître complexe, mais un bon livre doit se présenter avec ses mystères et sa complexité. Il doit être très féminin. L'Huis de Marie reflète ma quête, mon goût pour l'observation.

E : La mort de Greenstone, écrivain en cavale, semble préférable à l'emprisonnement créatif d'Angie, forcée d'écrire pour l'argent, tout en restant anonyme. Vous même éditez, diffusez et assurez la promotion de vos propres albums. Une indépendance vitale ?

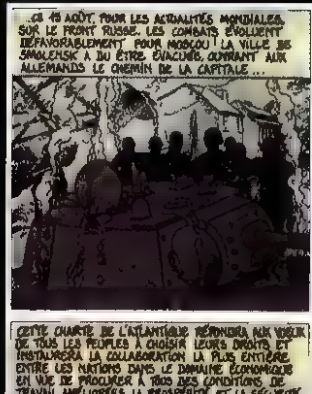
M.S. : L'emprisonnement créatif est un étouffement de personnalité qui aboutit à la mort. Sa belle-famille « belle-famille » ne la la force pas à écrire, mais Angie considère que l'écriture est superflue, dans un contexte économique âpre, ou dans une société à dominante masculine.



↑ Ci-dessus, Quels que soient les véhicules, les navires ou les bâtiments, la précision est de la partie, jusqu'à l'exacte couverture de *Life* !

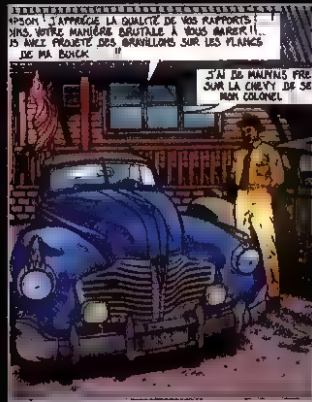


LE PRÉSIDENT ROBERT ET LE PREMIER MINISTRE... QUELQUE PART SUR L'ATLANTIQUE POUR ELABORER UNE CHARTRE QUI DEVRAIT DEFINIR LE MONDE D'APRES GUERRE



LE 16 AOÛT, POUR LES ACTUALITÉS MONDIALES, SUR LE FRONT RUSSO, LES COMBATS ÉVOLUENT DÉFAVORABLEMENT POUR MOSCOU. LA VILLE DE SMOLENSK A DU ÊTRE D'URGENCE OUVRANT AUX ALLEMANDS LE CHEMIN DE LA CAPITALE...





▲ Ci-dessus, Belle américaine des fifties.

M.S. : Dans les années 50, en Belgique, mon père vendait des voitures américaines. J'ai passé ma jeunesse dessus. Puis, mon père étant mort à 37 ans, je n'en avais plus que le souvenir... Alors, les dessiner, les recadrer dans une atmosphère d'époque, c'est, en quelque sorte, faire revivre mon père.

L'indépendance éditoriale est un défi, comme un bateau qui va danser sur une mer agitée.

E : Vos polars mettent d'autres écrits en abyme (roman *Ride of the Sea Horse*, correspondance cryptée à Alicia, biographie de Marie) Est-ce un jeu ?

M.S. : Un écrit qui s'interpénètre avec un autre est un petit clin d'œil aux lecteurs attentifs, une façon de me mettre en scène.

E : Vos dialogues sont cryptiques et riches en sous-entendus. Recherche poétique ou complexification du scénario ?

Les dialogues de café du commerce font vendre des livres, car à notre époque, les gens aiment se retrouver dans ce qu'ils lisent. J'aime écrire, marier les mots et les phrases, bercer le lecteur avec des tons-

ités parce que personnellement, je préfère faire l'amour avec une belle femme, remarquable par son allure et son caractère, plutôt que de m'user avec un produit moyen, standardisé sur l'autel de la vie.

E : Dans *Sextant*, les phylactères ont disparu. Place à l'alchimie entre images et récitatifs. Iriez-vous vers une séparation totale des images et des mots : roman ou toile ?

M.S. : Le *Sextant*, réalisé en 87 et 88, était un récit qui se voulait ainsi pour avancer dans mon cheminement d'écrivain. L'Héritage des Vénus est en préparation. J'aimerais bien le conclure pour 2002. J'essaie de m'acheminer vers la sérénité. Alors, images ou mots, romans ou toile... ! ? !

N. M. S.

DOSSIER

ND présente

The Crow 3

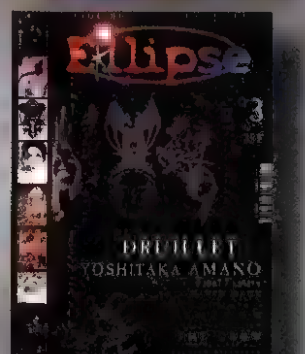
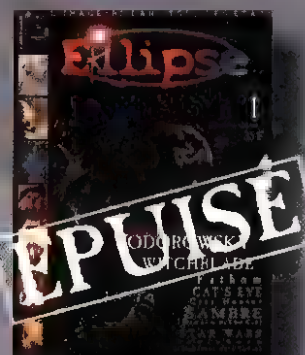
SALVATION

AU CINÉMA

LE 28 JUIN 2000

100

Marre de chercher Ekllipse ?...



En cadeau :
Le CD
Lara Croft
Female Icon II

...ABONNEZ-VOUS !
IL VOUS TROUVERA !

Bon à photocopier ou à recopier sur papier libre :

Je désire m'abonner à Ekllipse, au tarif préférentiel de 180 F les 6 numéros.**

Pour que votre abonnement soit pris en compte dès le prochain numéro, il devra nous parvenir avant le 15 juillet.

M,Mme,Mlle Nom..... Prénom..... Date de Naissance.....
N°..... Rue.....

Code Postal..... Ville.....

Pour commander Ekllipse N° 3, compter 10 F de frais de port supplémentaires, soit 45 F l'exemplaire.

Je joins mon règlement par :

☐ carte bancaire : Nom..... Prénom Signature impérative :

Date d'expiration / / . N° de carte - - - - -

☐ chèque bancaire à l'ordre de SEMIC.

à SEMIC - Service Abonnement - 4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14

* CD Mixte musique/Mac/PC produit par Dave Stewart offert aux 150 prochains abonnés.

** Ce tarif est applicable à la France métropolitaine et à la Corse.
Pour les DOM-TOM et l'étranger, ajouter une participation aux frais d'envoi de 10 francs par numéros, soit 240 FF au total.

XIII BIS
RECORDS
www.xmbis.com

ABONNEMENT

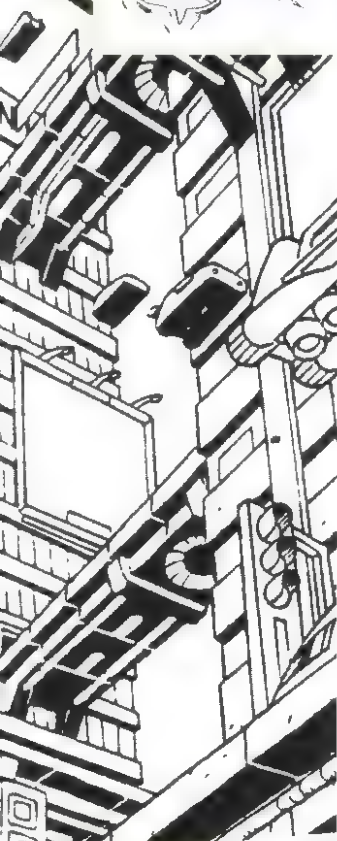


© Rhona Miron et Lara Croft in Female Icon produced by Dave Stewart



Après les Arts Déco de Strasbourg, David Vogel est retourné dans le pays niçois exercer sa passion pour la BD. Entre quelques perspectives rendues en 3D et ses crayons noirs, il tente de relever les défis de la mise en page et de la narration. Astroport ou arène médiévale, bar texan ou vénusien, aucun univers ne lui échappe...







Portrait Chinois : Si j'étais...

...Un peintre :

Edward Hopper
(Peintre américain réaliste)

...Un animal :

Un moineau

...Un écrivain :

Ernest Hemingway

...Un film :

Highlander

...Un livre :

L'Alchimiste de Paul Coelo

...Un acteur :

Mel Gibson



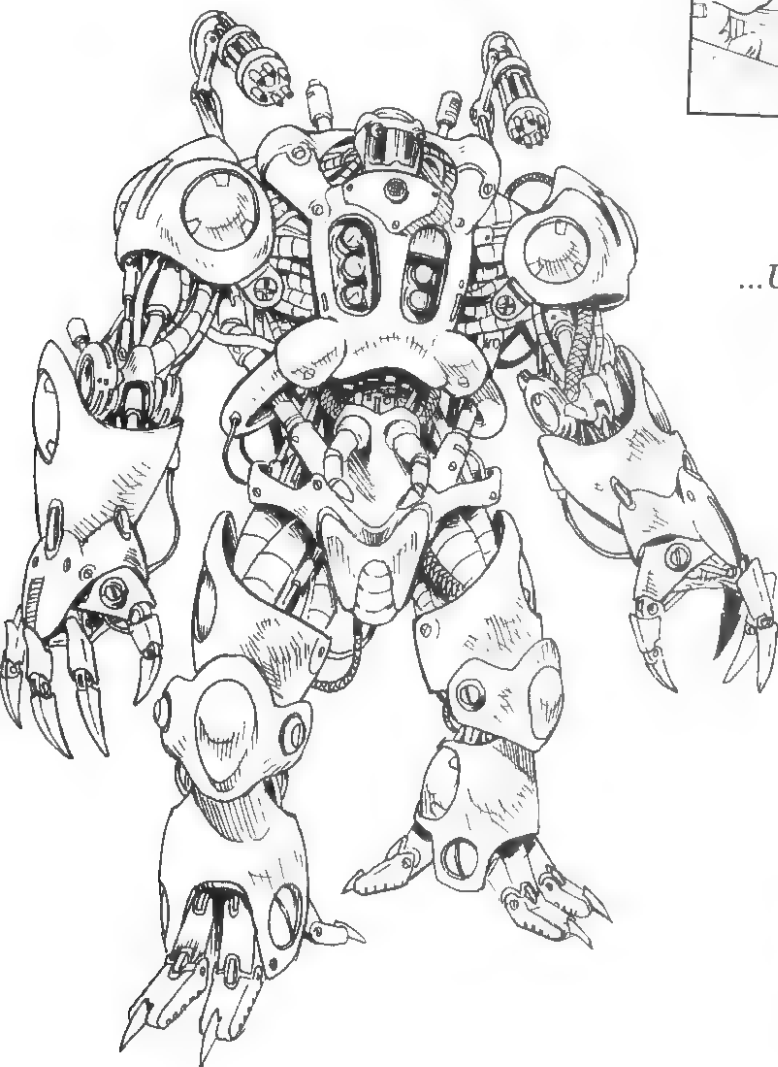
...Un chanteur :

Bernard Lavilliers

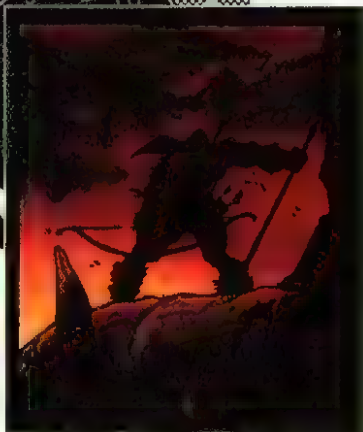
...Une couleur : Le Gris

...Un dessin animé :

Gummi



E 11/15



Si Franck et Pascal, jeunes auteurs de 28 ans, viennent de publier leur premier album, on aurait tort de croire qu'ils débutent. Il y a plus de vingt ans que le dessin, l'encrage et la couleur constituent leur pratique quotidienne. Depuis onze ans déjà qu'ils collaborent, leurs productions sont multiples et éclectiques. Ils ont achevé sous leur label Black Team Comics des BD aussi diverses que Wolverine (90), Brinker (90-92), et Menestrel (91-92). Ils ont fait œuvre communautaire en participant aux collectifs pro santé publique Vision en 95 et A ta Santé en 97. En 92, ils ont entamé leur travail sur Balder, qui est paru cette année. Lents ? Non. Perfectionnistes ? A la folie. A eux la parole, foi de ktébaz !

E : Comment et pourquoi chacun d'entre vous a-t-il décidé de devenir auteur de bande dessinée ?

F.P. : Moi, je dessinais depuis déjà tout petit. C'est à la maternelle que j'ai réellement pris conscience que je touchais, à travers le regard des autres. Avec les années, ça a perduré. Le reste est une question de rencontre et de travail.

P.N. : J'ai eu le déclic en lisant un Picsou Magazine, j'avais sept ans. Ça a été comme une révélation lorsque j'ai eu une revue Lug entre les mains. Je me suis mis à dessiner par ci par là... Et puis, évidemment la rencontre avec Franck a été cruciale, on a commencé à travailler sur des choses concrètes, jusqu'à Balder aujourd'hui...

E : Il y a énormément de comics dans vos références. Est-ce que trouver le style de Balder n'a pas été un problème pour des jeunes issus de la génération Strange ?

F.P. : Justement si. En fait, il nous a fallu changer complètement notre pratique. En 1990, on était encore à fond dans les comics. Et comme la production de l'époque ne correspondait pas nos goûts, on a fait notre propre Wolverine (Servat en français, NDLR)

P.N. : Ouais. Ça n'a pas été évident de changer de style plus tard. Avec Balder, on est loin des X-Men.

F.P. : Exactement. On a découvert la BD européenne sur le tard, avec des auteurs comme Bilal, par exemple. On a "kiffé", mais ces nouvelles influences il a fallu les digérer, les étudier, faire nos propres expériences. D'avoir réussi à achever un album comme Balder, pour nous ça a voulu dire qu'on pouvait passer d'un style à l'autre.

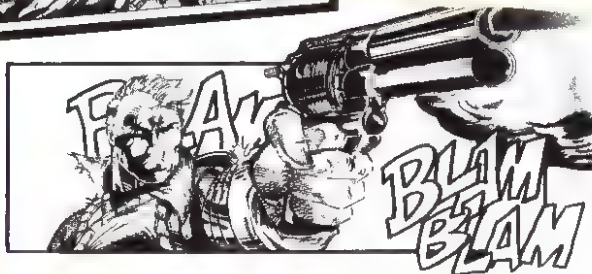
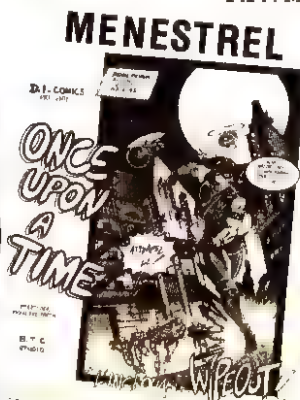
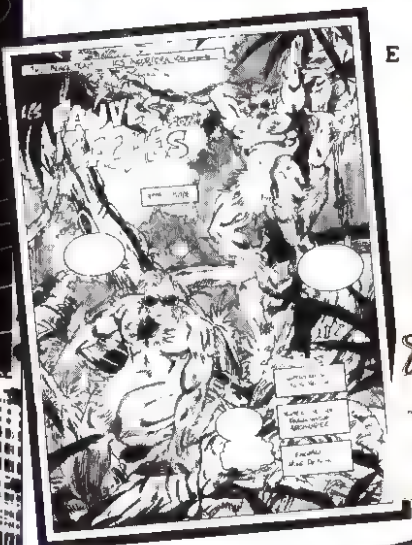
E : Cette capacité de s'adapter à un autre univers de formes et de couleurs, c'est essentiel pour vous ?

F.P. : Bien sûr. Regarde un peu le phénomène Gir et Moebius. C'est incroyable ce talent qu'il a eu de se renouveler comme ça. Si on ne savait pas, qu'est-ce qui permettrait en lisant ses différentes BD de lui attribuer tout ce qu'il a fait ? On ne l'a pas vu venir.

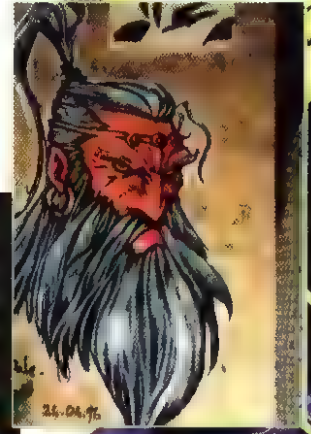
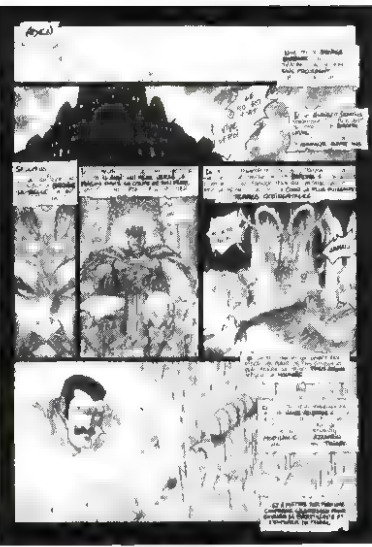
E : On pouvait peut-être deviner ce talent de caméléon dans La Mine de l'Allemand Perdu et Le Spectre aux Balles d'Or. C'était déjà loin du Blueberry des débuts.

F.P. : J'adore ce double album ! C'est celui que j'ai d'ailleurs. Bon, il y a déjà du changement, c'est vrai, mais tu dis ça en sachant la vérité. Pas trop de moyen à partir du Spectre de prévoir Arzach ou l'Incal, quand même !

P.N. : A partir d'un certain stade, je crois qu'on est obligé de se renouveler si on veut avancer. Regarde Art Adams quand il dessinait les X-Men chez Marvel.



Le pacte noir



Il était déjà arrivé au top. Un sens incroyable du détail. Ce qu'il fait maintenant sur Monkeyman et O'Brien, par exemple, c'est beaucoup moins fouillé. C'est toujours excellent, bien sûr, mais ça n'est plus ses images perfectionnistes d'avant.

F.P. D'un autre côté, il faut dire qu'il n'avait peut-être plus envie de passer autant de temps à peaufiner chaque détail. Je comprends que trop bien. C'est incroyable ce que j'épure dans Balder II. Pas vrai ?

P.N. Oh si. On sait mieux ce qu'on veut faire aussi tous les deux.

E : comment vous êtes-vous rencontrés ?

F.P. : Dans un bar à Barcelone en 1989, lors d'un voyage organisé par notre lycée. On était en seconde mais pas dans la même classe, on vivait (et c'est toujours le cas) à quinze minutes l'un de l'autre, on prenait le même bus et le même train tous les matins mais on ne se parlait pas.

E : est-ce qu'on entre facilement dans le milieu de la B.D. ? Quelle voie avez-vous suivie ?

F.P. : C'est très difficile. Ça demande beaucoup d'abnégation et beaucoup d'énergie. Encore plus lorsque l'on est autodidacte. Il y a des moments très durs et puis des grands moments de joie quand même. Heureusement.



E : en rupture avec la traditionnelle séparation européenne, dessinateur / scénariste, vous avez pour particularité d'être tous les deux des artistes. Est-ce que cela entraîne plutôt des avantages ou des inconvénients ?

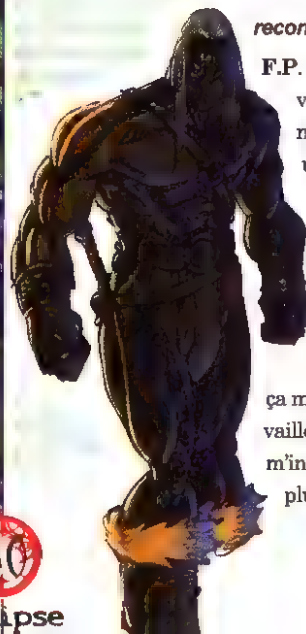
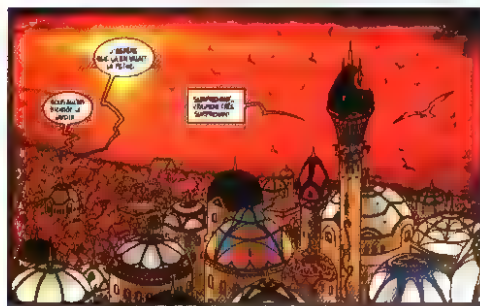
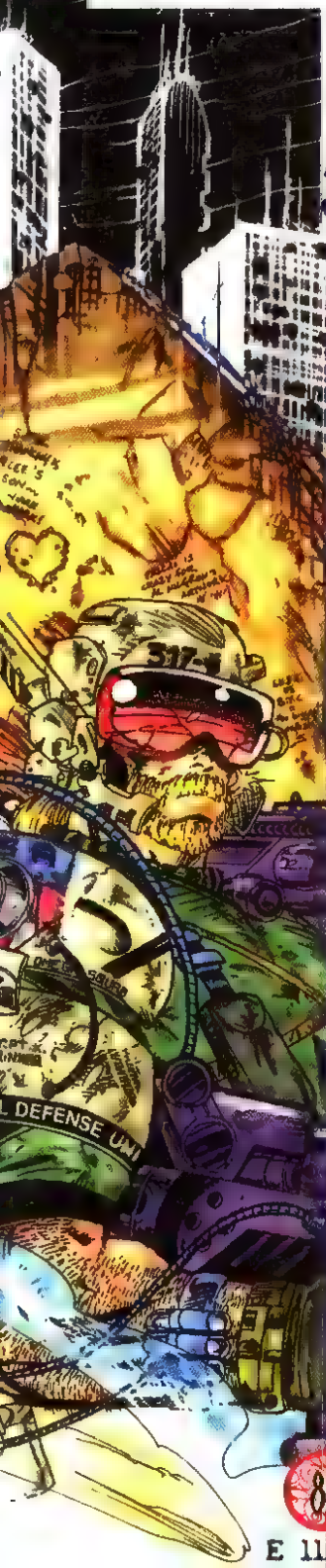
F.P. : Que des avantages ! Comme on travaille ensemble depuis presque aussi longtemps que l'on se connaît (onze ans), tout va parfaitement.

E : comment procédez-vous dans l'élaboration de l'album ? En planifiez-vous la composition générale ? Procédez-vous planche par planche ou attaquez-vous chaque dessin comme une création autonome ?

F.P. : En fait, on pense toujours au travail de l'autre. La couleur fait déjà partie intégrante du scénario au moment où je le conçois. La palette graphique de Pascal m'inspire lorsque j'ai à définir les ambiances. A partir de là, comme nous sommes amis, nous nous voyons beaucoup et nous peaufinons les détails de la couleur en parlant simplement entre nous. Puis Pascal pond quelques jets, on en reparle et il attaque alors le vrai travail sur les gris. L'album est comme une musique, avec un tempo précis déjà établi. A nous de faire en sorte que chaque élément soit dans le bon tempo pour que la partition soit respectée.

P.N. : Pour la couleur, un ton général est donné dès le départ. De cette façon, j'évite de partir dans toutes les directions, et ça me





F.P. : C'est marrant, quand j'étais au collège, mes murs étaient couverts, entre autres, de posters de Boris Vallejo. Maintenant je ne sais pas si ça m'a influencé mais l'expérience de travailler sur un grand format unique m'a toujours intéressé. Peut-être pas sur une toile, peut-être pas tout de suite mais le jour où j'en aurai les capacités, pourquoi pas ?

P.N. : J'étais un grand fan de Simon Bisley lorsqu'il travaillait sur Slaine et Batman/Judge Dredd. Je m'en inspirais beaucoup pour mes premiers essais en couleurs directes. J'avoue que ça me manque, surtout le fait de travailler la matière. Le travail sur toile m'intéresse. J'ai le matériel, il n'y a plus qu'à trouver le temps !



permet de conserver des teintes homogènes. Au niveau de l'exécution, je travaille par scènes.

E : ravaillez-vous d'après modèles pour l'élaboration de vos personnages ?

F.P. : Pas du tout. Pas de modèles. C'est peut-être le problème car mes personnages ne sont pas géniaux.

E : otre traitement très oriental de l'architecture fait forte impression. Vous êtes-vous inspiré d'une cité réelle ou imaginaire précise pour Siccatis, «la ville du boiteux» ?

F.P. : J'avais des images de cités très orientales, genre Bagdad effectivement...mais pour Bakhine-la-Belle. Et lorsqu'il a fallu représenter Siccatis, ça a été un vrai casse-tête d'éviter de redessiner Bakhine. Face à l'urgence et pris dans un rythme de production (même s'il est lent), j'ai délaissé la doc, les photos et j'ai plongé en «dive» ! Ça a été un véritable enfer et je ne le referai plus !

E : l y a pas mal de texte dans les récitatifs comme dans les bulles de votre album. Est-ce que cela correspond à un certain respect pour le lecteur adulte ou est-ce plutôt lié au genre ?

F.P. : Ni l'un ni l'autre. J'ai toujours eu le dessin en moi, mais quand j'étais môme, ce qui me faisait rêver, c'était l'écriture. J'écrivais beaucoup à cette époque, et ça m'est resté. Pour moi, en BD, le texte est indissociable de l'image et vice-versa.

E : uelles sont d'après vous les exigences particulières de "l'heroic fantasy", au niveau du récit comme de la manière de lui donner corps sur les planches ?

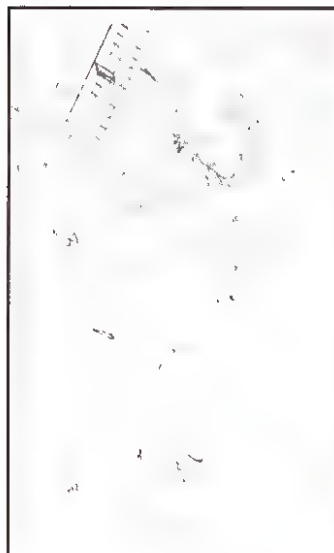
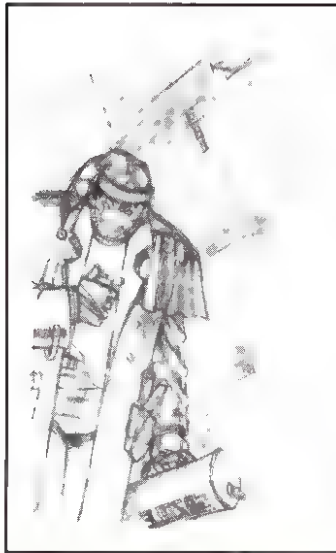
F.P. : C'est un genre ultra-formaté, au même titre que la SF. Que ce soit dans le récit comme dans le dessin, il y a des règles très strictes et même si elles sont parfois rébarbatives, ces règles sont essentielles.

E : ous paraissez vous être régalez au niveau du vocabulaire ("Cerveille de Drish", "Fiente de Ktébaz"). Est-ce stimulant d'avoir tout un langage à inventer ?

F.P. : En fait, je ne me suis pas régalié du tout ! Quand l'inspiration est là, le nom sort tout de suite, pas de problème ! Mais sinon, c'est à s'arracher les cheveux !!

E : 'est un univers de BD comptant de grands peintres et illustrateurs comme Lluis Royo, Vincent Segrelles ou Boris Vallejo, (pour n'en citer que trois). Vous reconnaissez-vous dans ces maîtres de l'hyperréalisme ? Passer de la planche à la toile vous intéresserait-il ?





E : Avec tout ce que la littérature fantastique au niveau de la narration, ou le cinéma pour les images, constitue comme mine de références, la Guerre des Royaumes aurait pu s'enliser dans la citation de clichés. Pourtant, c'est un écueil que vous évitez. Est-ce dû, selon vous, à l'aura de mystère que dégage Balder, à son potentiel qui fait que le lecteur a l'impression que le meilleur reste à venir ?

F.P : Oui, aussi. Mais je crois que c'est aussi dû à notre volonté de ne pas nous enliser dans ces clichés, justement. Pour en revenir aux codes de l'H.F., et des codes et autres clichés des genres différents, tout le problème est de savoir les utiliser pour pouvoir les détourner à dessein. Il faut des bons, des méchants, des guerriers, des sorciers, etc... Ok ! Mais Balder en SF, ça aurait été des bons, des méchants, des super-pilotes, des extra-terrestres ! Les clichés sont ce qu'on en fait, encore faut-il les discerner.

E : Isiblement, à en juger par le travail que vous avez réalisé spécialement pour les lecteurs d'Eclipse, dans ce numéro orienté «polar», vous êtes aussi capables de changer d'univers. Pensez-vous qu'un auteur de B.D. se doive d'explorer tous les genres ?

F.P : Ça, ça dépend des auteurs, à chacun son inspiration. Si on dit de toi que tu es comme ci, comme ça, que tu sais rien faire d'autre alors que tu t'éclates sur ta planche, que tu « kiffes », ça n'a aucune importance. A chacun sa vie !

P.N : En ce moment, je travaille sur une série totalement différente de l'univers de Balder. Je pense que ça ne peut être qu'enrichissant de tâter d'un peu de tout.

E : tes-vous personnellement, (en tant que lecteurs ou spectateurs), des fans de polars ?

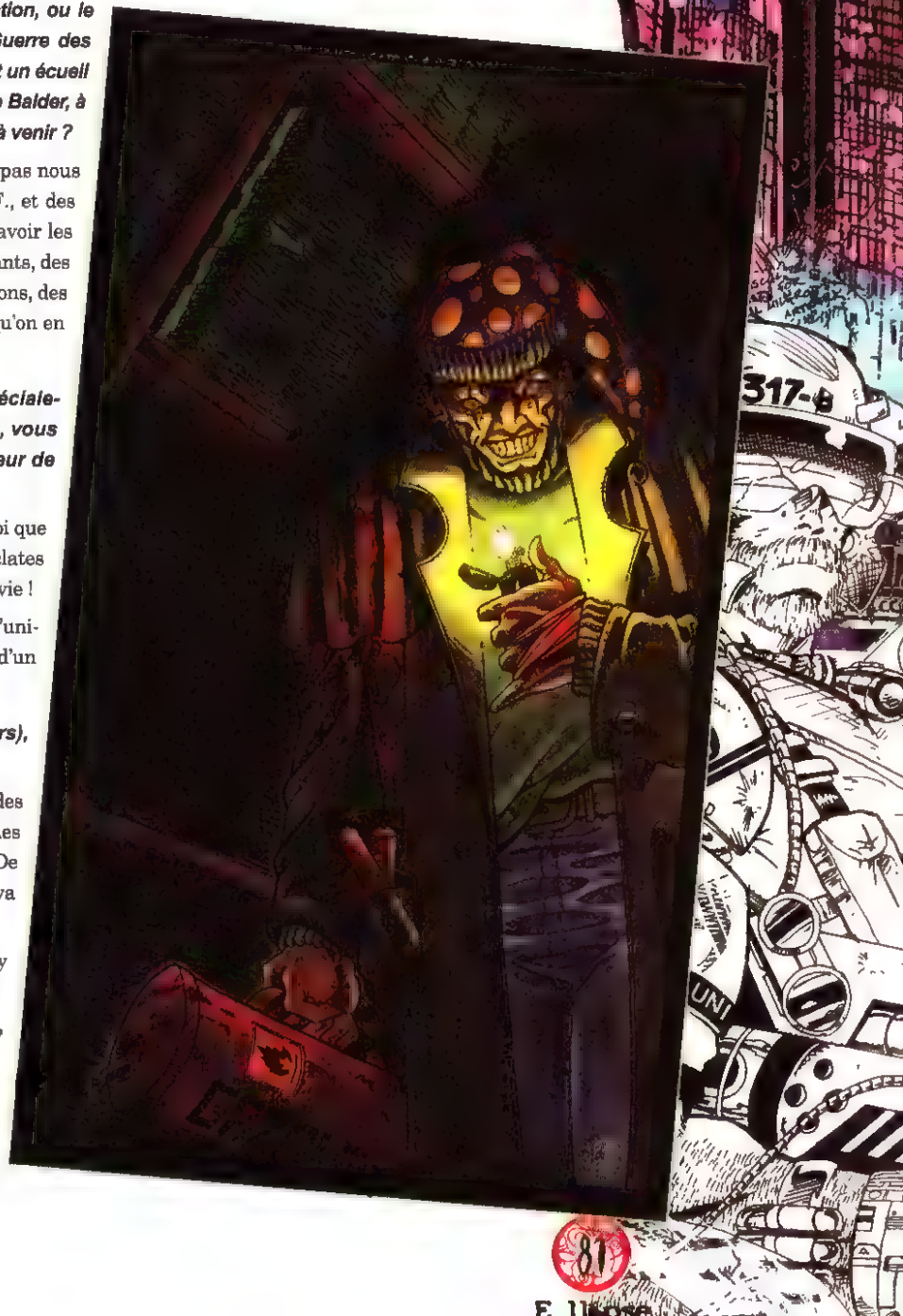
F.P : Grave ! Lecteur et spectateur. J'étais plus jeune lorsque j'ai lu des tonnes de polars de chez Le Masque ou Fleuve Noir. Depuis, il y a James Ellroy qui est un maître, tout comme Pacino, De Niro, Scorsese ou De Palma au cinéma. A côté de Balder, on développe un polar...mais ça va très très lentement. On en reparlera dans quelques années, ah ! ah !

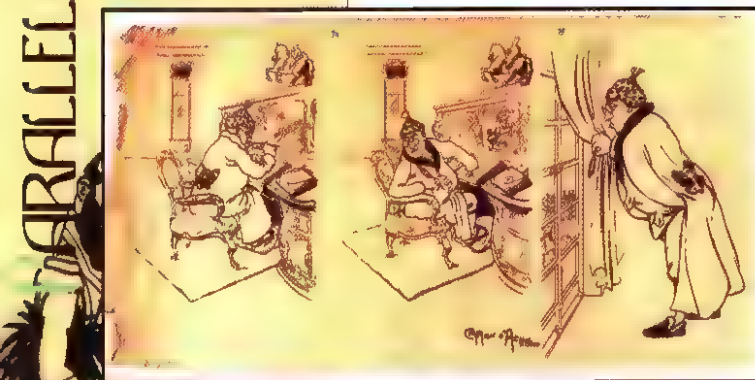
P.N : J'aime beaucoup le polar, l'ambiance, les intrigues que l'on peut y trouver (Sin City, le Daredevil de Miller) ou bien encore Ronin (le film)

E : Comment se passe la promotion de votre premier album ? Est-ce que cela correspond à ce que vous attendiez ?

F.P : Pour le moment, ça s'est bien passé. Même mieux que ce que nous pouvions espérer puisque nous apparaissions déjà dans vos colonnes !

Balder I, Le pacte Noir, Zenda 00.





CONSERVATEUR DU CNBDI

Poussière et papiers jaunis, univers (stéréo)type du conservateur de musée, j'imaginais un vieux ronchon maniaque et désuet. Avec un effort, on pouvait le voir sorti tout droit des bédés d'antan, pantalon élimé, jaquette serrée... Après tout, pouvait-on faire ce métier sans être vieux et «respectable» ?

C'était sans compter sur la modernité du CNBDI. Un musée aux façades de verre, branché sur Internet, ne pouvait faire autrement que passer un grand coup de balayette sur tout mes préjugés. Ne me restait donc plus qu'une grande question : à quoi ressemblait donc notre conservateur et que faisait-il donc ?

E : Tu es conservateur au CNBDI*, Comment le devient-on ?

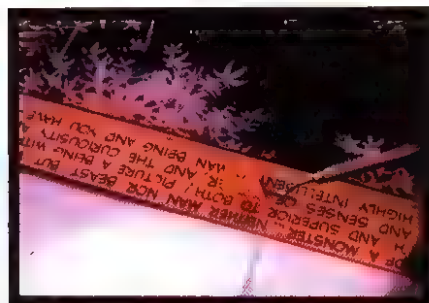
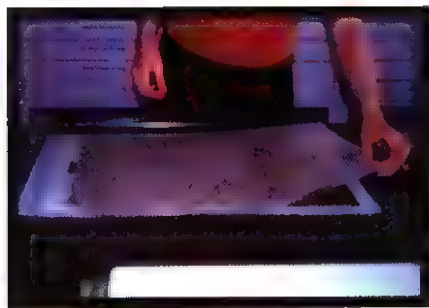
J'ai 27 ans, et le musée de la bande dessinée est donc mon premier poste de conservateur. J'ai d'abord étudié l'histoire et l'archéologie, et passé une maîtrise d'histoire ancienne, ce qui m'a entre autres choses amené à étudier le babylonien ancien, avant de me spécialiser dans l'archéologie environnementale, toutes choses qui n'ont aucun rapport visible avec la bande dessinée. Puis j'ai passé le concours d'entrée à l'École Nationale du Patrimoine pour devenir conservateur. Je n'aurais donc jamais imaginé d'arriver un jour au CNBDI. Pourtant, alors que je m'apprêtais à terminer ma formation, mon oeil a été attiré par une petite annonce : la ville d'Angoulême recrutait un conservateur pour le musée de la bande dessinée. Or, je suis né dans une famille de lecteurs de BD, et j'ai hérité de ce goût. J'ai vécu mon enfance dans un univers peuplé de héros, j'ai mis très longtemps à m'apercevoir que Yoko Tsuno n'existait que dans les albums, et avec les gamins de ma rue, nous

avons organisé notre bande sur le modèle des galaxiens ! J'avais donc, sans pouvoir prétendre être un spécialiste de la question, quelques prédispositions. Au CNBDI, je suis entouré de d' excellents théoriciens de la bande dessinée (Thierry Groensteen, Jean-Pierre Mercier,...), et je dispose de la meilleure bibliothèque possible sur le sujet. Cela permet d'apprendre énormément !

E : En quoi consiste ton métier ?

En tant que conservateur, je m'occupe notamment de la gestion des collections du musée. Celles-ci appartiennent à la ville d'Angoulême, qui les confie au CNBDI pour les conserver et les valoriser. Mais mon métier ne s'arrête pas là. Le principal projet sur lequel je travaille, en collaboration avec l'équipe du musée, c'est la définition du futur musée, entièrement repensé, et qui devrait ouvrir ses portes dans quelques années.

* Le musée de la BD dépend du Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image à Angoulême.



E : Quelles sont les priorités du CNBDI ?

Le musée achète ou reçoit en don chaque année quelques centaines de planches. La collection compte actuellement 6000 documents originaux. Nous fixons, avec Thierry Groensteen le directeur, les prio-

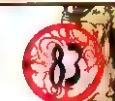
rités d'achat. Mais il ne faut pas oublier que c'est l'offre qui détermine en dernière instance les acquisitions possibles. Tout dépend de la disponibilité des planches sur le marché. D'autre part, on ne peut pas tout acheter, il y a des réalités financières qu'on ne peut ignorer. La politique d'acquisition est donc un subtil dosage de principes et d'opportunités.

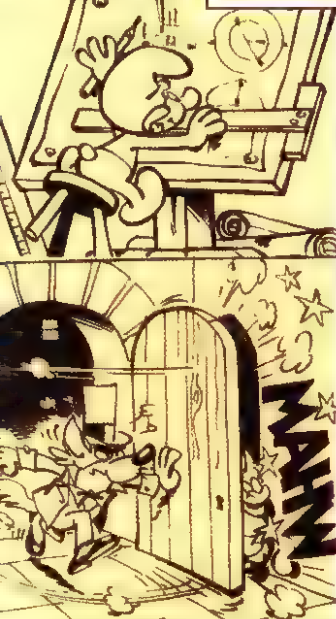
Pour ma part, je souhaite développer l'acquisition de crayonnés et esquisses, et surtout de scénarios. La majeure partie des grands dessinateurs sont représentés, mais les scénaristes le sont très faiblement. C'est le maillon faible des collections. Il y a plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, il était impératif de conférer aux planches originales le statut d'œuvres d'art. C'était une condition nécessaire, à mon sens, pour démontrer la nécessité d'un musée de la bande dessinée. D'autre part, contrairement au dessin, qui fait appel à l'esthétique, au sens visuel, les éléments de documentation sont rarement des documents faciles à exposer. C'est un problème auquel mes collègues archivistes sont fréquemment confrontés : comment montrer au public une feuille de papier tapée à la machine ?

Cela rejoint un autre problème : comment présenter la narration dans un musée ? Quand on expose une planche, on l'extrait arbitrairement d'une histoire, d'une trame. On insiste donc sur son esthétique, sur sa construction interne, aux dépens de la qualité narrative. Or, on peut être un bon raconteur d'histoire sans être un excellent dessinateur. Mais le scénario ne constitue pas en tant que tel la narration, il en est l'un des éléments. C'est donc un nouveau chantier qui s'ouvre, et qui nécessite une réflexion approfondie.

E : Où et comment trouves-tu les planches ?

En France, peu de musées possèdent des planches originales. En dehors d'Angoulême, on peut citer celui de Grenoble et la Bibliothèque nationale de France, ainsi que le Musée national d'art moderne qui possède quelques dessins de Glenn Baxter. Les deux sources principales sont les achats et les dons. Les achats sont réalisés auprès des auteurs ou, le plus souvent, de marchands spécialisés, et en vente publique. La collection initiale du musée s'est constituée en large partie de dons, entre autres par les héritiers d'auteurs décédés. Durant la préhistoire, c'est-à-dire lorsque le musée des beaux-arts d'Angoulême a commencé à constituer un fonds d'originaux, des auteurs prestigieux, y compris Hergé,





ont fait des dons. Aujourd'hui, c'est devenu plus rare, à cause de la montée du marché. La planche originale est une source de revenus non-négligeable pour les auteurs, et le musée ne peut pas toujours lutter contre la concurrence de collectionneurs parfois fortunés. La dernière planche d'Hergé mise en vente publique a atteint la somme record de près de 200 000 Euros !

Certains auteurs ont des réticences sur « l'entrée au musée », parce qu'ils conçoivent leur travail dans l'instant et pas dans la durée, ou tout simplement par modestie. Je crois pourtant que c'est une reconnaissance de leur travail, de leur place dans l'histoire de la bande dessinée. On peut être un auteur représentatif d'un courant, d'une époque, sans être une vedette de premier plan. Ce sont deux choses très différentes.

E : As-tu besoin de droits ou d'accords pour pouvoir bosser sur les planches plus récentes ? Quel rapport ont les auteurs, ou les éditeurs avec ces originaux ?

Non, il n'y a aucun droit particulier pour acquérir des documents originaux, ni pour les exposer. Par contre, il peut y en avoir pour les reproduire dans un catalogue d'exposition, par exemple, selon les normes habituelles du droit de la propriété intellectuelle.

E : Quels sont les principaux problèmes rencontrés ?

Comme je l'ai dit, il existe un marché important des originaux de bande dessinée. Cependant, certains auteurs sont plus difficilement disponibles, notamment lorsqu'ils refusent de se séparer de leur originaux. Les productions de certains auteurs ont complètement disparu, pour des raisons diverses. Pour les scénaristes, c'est pire encore, car certains accordent une très faible importance à la conservation de leurs archives, et se débarrassent de leurs dossiers après chaque album. D'autre part, dans la mesure où nous présentons des planches isolées, la difficulté est de trouver les dessins les plus représentatifs possibles, ce qui n'est pas toujours simple.

E : Qu'est ce que tu as dans tes coffres ? Est ce qu'il y a possibilité de visiter ces archives, ou sont-elles accessibles en recueils ?

Les collections du musée sont séparées en trois réserves : dessins originaux, albums et périodiques. Il ne faut pas oublier que le

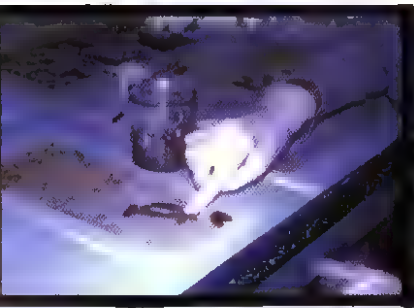
musée de la bande dessinée, c'est aussi une bibliothèque, avec plus de 100 000 volumes imprimés dans le fonds patrimonial, enrichie régulièrement par le dépôt légal, et 10 000 albums disponibles en prêt. Les produits dérivés sont un axe de développement des collections, dans le cadre de la préparation du nouveau projet, qui fera une part plus importante à la place de la bande dessinée dans notre civilisation.

Les réserves ne sont accessibles qu'à un tout petit nombre de personnes au sein même de l'équipe du musée, pour des raisons de sécurité et de normes de conservation. Mais les chercheurs peuvent accéder aux originaux ou aux imprimés anciens sur rendez-vous, pour des travaux universitaires par exemple. Un projet en cours de réalisation est de numériser l'ensemble des planches, ainsi qu'une sélection de périodiques. Ce fonds documentaire sera alors accessible aux visiteurs sur bornes informatiques dans le futur musée,

en plus naturellement des originaux exposés. En effet, pour des question de conservation, les dessins ne sont jamais exposés plus de trois mois par période de trois ans. Il n'est donc jamais possible de voir l'intégralité de la collection en même temps.

E : Le support papier a une courte durée de vie. Comment peut-on lutter contre le temps, avec quelles techniques ? Quels sont les moyens de prévention, ou de restauration des œuvres ? Quels sont les problèmes liés au support papier ?

Tout dépend d'abord de la qualité du papier, et de son vécu. Un livre du XVe siècle peut être en parfait état, s'il a été conservé en bibliothèque. Et il m'est arrivé de travailler sur des manuscrits du XVIIe siècle qui avaient été enterrés pour les protéger en 1914-18, et qui nous parvenaient encore lisibles. Mais il s'agit de papiers de



les restaurer, mais on n'arrive pas toujours à éliminer totalement les traces. La seule solution consiste à traiter préventivement l'ensemble des planches concernées, en éliminant les rubans adhésifs et les colles avant qu'ils n'aient eu d'effets négatifs. Ce traitement est long, coûteux, et nécessite l'intervention d'un spécialiste hautement qualifié. C'est pourquoi nous essayons aussi de faire de la prévention, c'est-à-dire de dissuader les auteurs d'utiliser ces méthodes pour les montages de planche ou les rustines. Mais c'est difficile, car cela suppose pour les auteurs une organisation du travail bien différente. Actuellement, nous travaillons de manière plus pointue pour répondre à leurs demandes dans ce sens et proposer des solutions intermédiaires, acceptables par tous. Par exemple, nous admettons l'usage du scotch "repositionnable", beaucoup moins difficile à enlever que le ruban adhésif classique en cas de restauration.

E : Je suppose que les couleurs sont assez périssables ?

La encore, tout dépend des techniques employées pour la mise en couleur, c'est-à-dire de la qualité des composants. Les acryliques, par exemple, sont susceptibles de se craqueler avec le temps.

Pour le noir et blanc, grande est la tentation d'utiliser le feutre ou le marqueur pour les grands à-plats de noir. C'est commode, mais il s'agit d'encre de très mauvaises qualité, qui deviennent rapidement mauves, avant de s'effacer. Même en l'absence de lumière, cet effet est quasiment irrémédiable et ne prend guère plus d'une vingtaine d'années. Forest, par exemple, a abondamment utilisé le feutre, et une bonne partie de sa production est aujourd'hui menacée. De l'avis des restaurateurs, il n'existe pas de solution connue pour éviter cela. Nous réfléchissons donc à la mise au point de techniques propres à la restauration des dessins au feutre.

Une affaire à suivre ... dans 2 mois.

Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image,
05.45.38.65.65 - cnbdi@cnbdi.fr - <http://cnbdi.fr>

Jusqu'au 3 septembre 2000, découvrez l'exposition
"Trait de génie : Giraud-Moebius"

bonne qualité, ce qui n'est pas toujours le cas des planches de bande dessinée. Souvent, celles-ci vieillissent mal, jaunissent et se dégradent. Pour maintenir les planches en bon état, il faut respecter des normes strictes de lumière, de climat et de rangement. Elles sont donc plongées dans l'obscurité, à 18° et 50% d'humidité constante, et mises à plat dans des meubles à plan, de préférence montées dans des maries-louises.

Une fois ces conditions remplies, les deux problèmes essentiels sont les adhésifs et les feutres. Les rubans adhésifs et les colles comportent la plupart du temps des composants chimiques qui altèrent la structure du papier et jaunissent fortement. Il est possible de



Crédits photographiques CNBDI



E llips



Le mois de juin verra la naissance de deux nouveaux comics dans les kiosques. "Deux comics de plus !" allez-vous dire, que nenni ! Car les deux labels que lancent les éditions Glénat auront la forme des comics et la dynamique des manga mais seront dessinés par de jeunes auteurs français ! Effectivement, le pari de Rodolphe Soublin, directeur de collection dans la maison qui publie Akira, HK et Nomad, sans oublier Dragon Ball, est ambitieux : démontrer aux lecteurs de comics et de manga que nous autres petits français sommes aussi capables de faire des histoires adaptées aux goûts de la nouvelle génération de lecteurs de BD.

E -> **Qu'est-ce qui vous a poussé à faire de la BD ?**

Rej : C'est ce que j'ai toujours voulu faire. J'ai fait l'école Emile Cohl à Lyon pour ça.

Doom : C'est le meilleur support pour raconter ce que je veux, et être en adéquation avec un graphiste qui apporte sa vision de l'histoire qu'on lui soumet.

E -> **vos influences BD... ?**

D : Allan Moore, Garth Ennis, et les anglais qui bossent pour les ricains. Ils ont un ton et une façon de raconter les histoires vraiment intéressants. Chez les français, j'aime bien Ange qui font pas des histoires à rallonge et pourtant racontent plein de choses.

R : Mignola, Ramos, puis Loisel qui m'a donné envie de faire de la BD.

R+D : En plus, sortir des comics alors qu'on a appris à lire dans Strange, c'est le pied. Ça coûte pas cher, c'est accessible et puis ça boucle le cycle : petit on rêvait de faire des histoires de super héros et maintenant on va se retrouver à côté de grands titres !

E -> **comment vous partagez-vous le boulot ?**

D : Rej avait fait une histoire, on l'a remaniée tous les deux, après pour le découpage, je lui propose une séquence découpée et dialoguée case par case, il fait un storyboard, on voit si ça fonctionne et après il attaque la planche.

E -> **Qui choisit les cadrages ?**

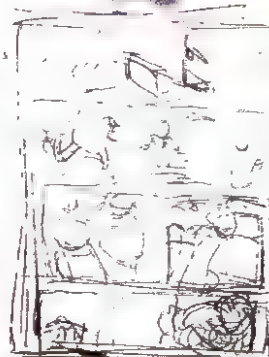
D : Je fais des propositions à Rej et, vu que c'est lui qui maîtrise l'élément graphique, je le laisse assez libre. En général, il assure. Moi je propose juste des cadrages qui donnent une intensité à l'histoire : plus rapproché quand il y a une action, etc.

R : Moi, je pense à une caméra, je m'imaginais toujours en tant que réalisateur pour voir quel cadrage servira au mieux la situation : si le personnage est en bonne ou en mauvaise posture, pour accentuer l'action en cours, je vais faire une plongée ou une contre-plongée tout en gardant une bonne lisibilité.

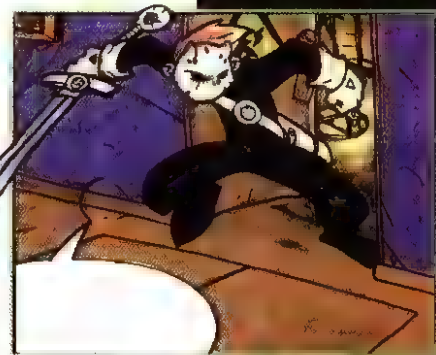
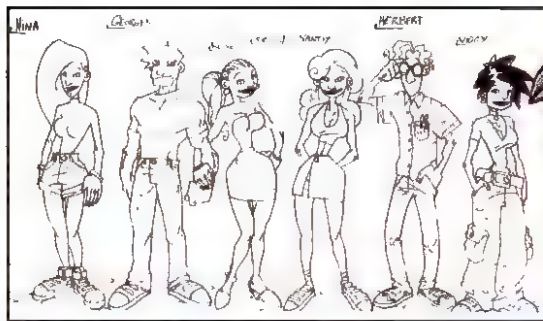
E -> **Doom, tu t'occupes plus du découpage ?**

D : Ouais, je définis ce qui va se passer dans une page, quels éléments de l'histoire vont y figurer, la rendre intéressante à lire, en mettant un peu d'humour ou de suspense, par exemple. Je fonctionne à l'instinct, je rajoute des non-dits, j'essaie de tenir le lecteur en haleine en posant certains persos dans l'ombre ou en n'en montrant que des parties. C'est une mécanique destinée à donner envie de tourner la page.

R : On a construit notre histoire comme une intrigue à tiroirs pour laisser des portes ouvertes et pour créer un monde cohérent ou on aurait envie d'aller voir ce qui se passe un peu plus loin.



D : J'aurais pas la prétention de parler de plusieurs degrés de lecture, mais on a voulu mener le lecteur en bateau ; une fois qu'il a lu le deuxième comics et qu'il découvre la fin de l'histoire, on voudrait qu'il se dise : "Bon sang, ça, ça m'avait échappé et pourtant j'avais tous les indices, bon, faut que je relise tout." C'est ce que j'aimerais développer dans mon boulot. Quant aux persos, on voulait qu'ils soient tous crédibles et que chacun puisse toucher le lecteur même s'il apparaît juste en coup de vent.



E -> Qu'est-ce qui vous a poussé à travailler ensemble ?

R : J'avais pas envie d'être juste un exécutant, le bras qui dessine. Le fait que Doom et moi on ait les mêmes inspirations, les mêmes lectures et les mêmes envies nous a poussé à bosser ensemble.

D : C'est super de voir que les petites idées qu'on a eu dans son coin se concrétisent grâce à quelqu'un.

E -> Pourquoi une BD Gore ?

R : Je suis un grand consommateur de films d'horreur en général. J'avais super envie de prendre une histoire du genre, de la remanier pour sortir un peu des trucs faits et refaits, et d'aller voir au delà. Faire une sorte d'hommage parodique.

D : J'ai essayé de respecter l'histoire de départ en rajoutant un peu d'humour, je lui propose des trucs et si ça le fait marrer, alors on fonce ! Si on avait fait un truc gore qui se prend à fond au sérieux, ça serait devenu chiant comme la mort !

E -> Pourquoi, est-ce que tu pousses beaucoup tes crayonnés ?

R : Pour le story, je fais des crochards hyper rapides, deux ronds, trois traits juste pour voir si ça bouge bien, ensuite je fais un crayonné plus poussé en A3 et après j'encre à la plume avec de l'encre de chine et je remplis les aplats noirs au pinceau.

E -> Qu'est-ce que tu utilises pour ta mise en couleurs ?

R : Des encres acryliques pour faire le fond et de l'acrylique en tube pour les couleurs. J'ai appris, en côtoyant des graphistes dans mon école, qu'il valait mieux pas partir sur un fond blanc mais d'abord trouver un fond qui donne une ambiance, puis partir des couleurs sombres pour aller vers les plus claires, à l'inverse de la gouache ou l'aquarelle.



"Pour le fond, je fais des crochards hyper rapides, deux ronds, trois traits juste pour voir si ça bouge bien, ensuite je fais un crayonné plus poussé en A3 et après j'encre à la plume avec de l'encre de chine et je remplis les aplats noirs au pinceau."

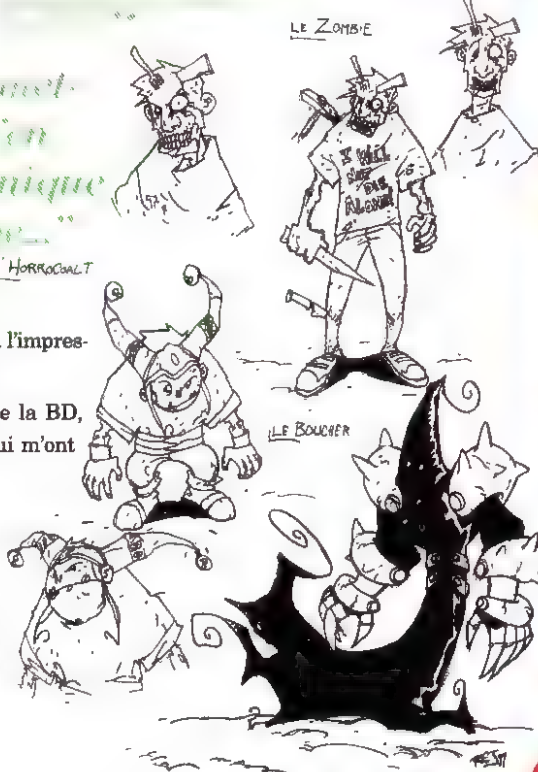
E -> Le but ultime de votre BD ?

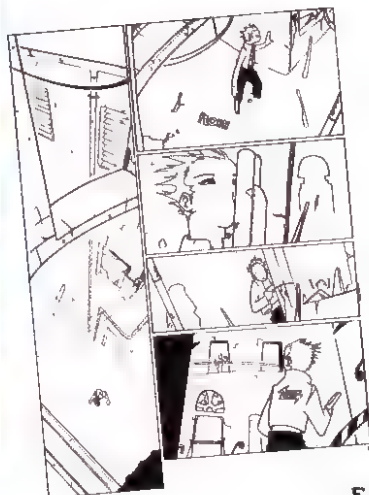
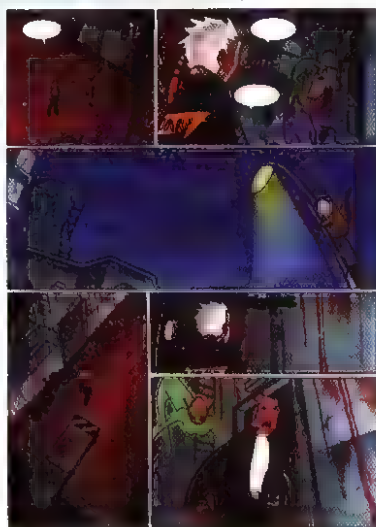
D : Que celui qui commence à lire la BD aille jusqu'au bout, déjà. Après, s'il a l'impression d'avoir passé un bon moment et qu'il a envie de la relire, ça serait bon.

R : Moi, si je réussis à donner envie à au moins une personne de faire de la BD, ça serait vraiment classe. Parce que si j'en fais c'est qu'il y a eu des BD qui m'ont données envie de me lancer.

E -> Quels conseils vous pourriez donner à un jeune qui veut faire de la BD ?

R : Beaucoup de persévérance (rires), de motivation et jamais désespérer ; de se bouger, de se donner les moyens de le faire : aller dans une école si possible car c'est le meilleur moyen d'élargir ses horizons grâce aux autres élèves. Ça fait une émulation, un échange.





E *...ulp, qu'est-ce qui t'as poussé à faire de la BD ?*

J'ai tellement dessiné quand j'étais petit qu'en fait j'ai pas très bien étudié ; après je me suis rendu compte que c'est tout ce que je pouvais faire alors c'est ce que j'essaye de faire maintenant.

E *...et pourquoi la BD en particulier ?*

Bah pour raconter des trucs, tu vois, dans la BD les bonshommes ils bougent. J'avais pas envie de faire des illustrations statiques que je gère plus après. Comme dans l'animation ou le jeu vidéo : tu dessines des persos et après c'est quelqu'un d'autre qui les anime. J'aime bien ce rapport paternaliste avec mes créations, les voir grandir, être là à côté et pas juste constater le résultat et faire : "Ah OK d'accord..."

E *...es personnages, tu as l'impression qu'ils sont vivants ?*

En fait ouais parce qu'ils sont tous un peu moi, chacun une facette. Comme je suis un mec super inquiet et que j'ai pas eu une vie super facile, du coup ça me permet de me défouler. Quand Armand s'énervé, par exemple, ou quand il se marre (comme je peux pas toujours me marrer) il le fait pour moi. Je vis avec eux.

E *...tu sembles très influencé par les manga et pourtant, le côté ligne claire est aussi présent dans ton travail, comment l'expliques-tu ?*

Je ne lisais que Jojo où, avec tous les traits, la feuille, elle pèse 200 kilos. Je dessinais un peu comme ça et on m'a dit ça va pas. Petit à petit, j'ai compris que la maîtrise de l'encrage avec des pleins et des déliés, ça tue plus que plein de petits traits.

E *...c'est-ce que tu utilises pour encrer ?*

Des stylos feutre pentel à pointe biseauté et les pentel tradio trj508f. J'ai essayé le pin-céau mais c'était trop dur et je maîtrisais pas du tout. Je tenterais peut-être quand je ferais une BD tranquille mais là, j'ai envie de déboiter comme un japonais.

E *...tu n'as pas fait ta mise en couleurs, pourquoi ?*

Je me sentais pas au point, je voudrais d'abord apprendre la façon de travailler l'acrylique et après la colorisation informatique. Sinon, le pantone, pour moi, c'est le roi !

E *...comment travailles-tu tes cadrages ?*

Quand le scénario est écrit, je pense la scène genre plan américain, tout à plat, et après je fous des coups de pieds dans la caméra... C'est Bengal, le dessinateur de The Only One (à paraître chez Glénat) qui m'a appris ça. Si tu penses à une action, faut choper le moment qui résume toute cette action, je pense pas être assez balèze pour le faire mais j'essaye.

E *...parle-nous un peu de ton découpage ?*

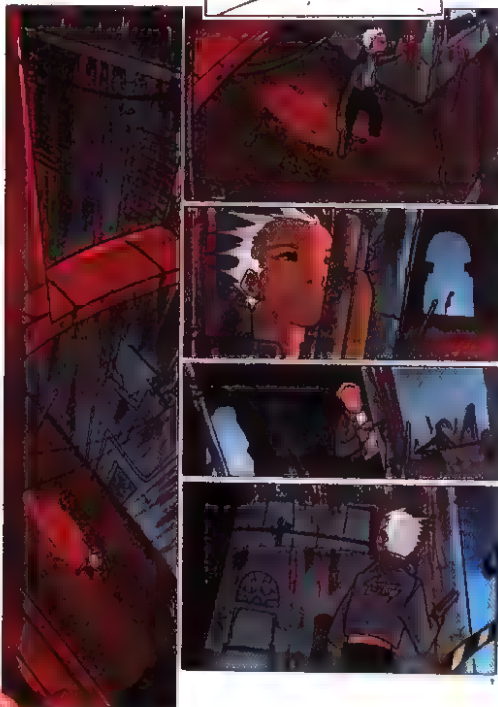
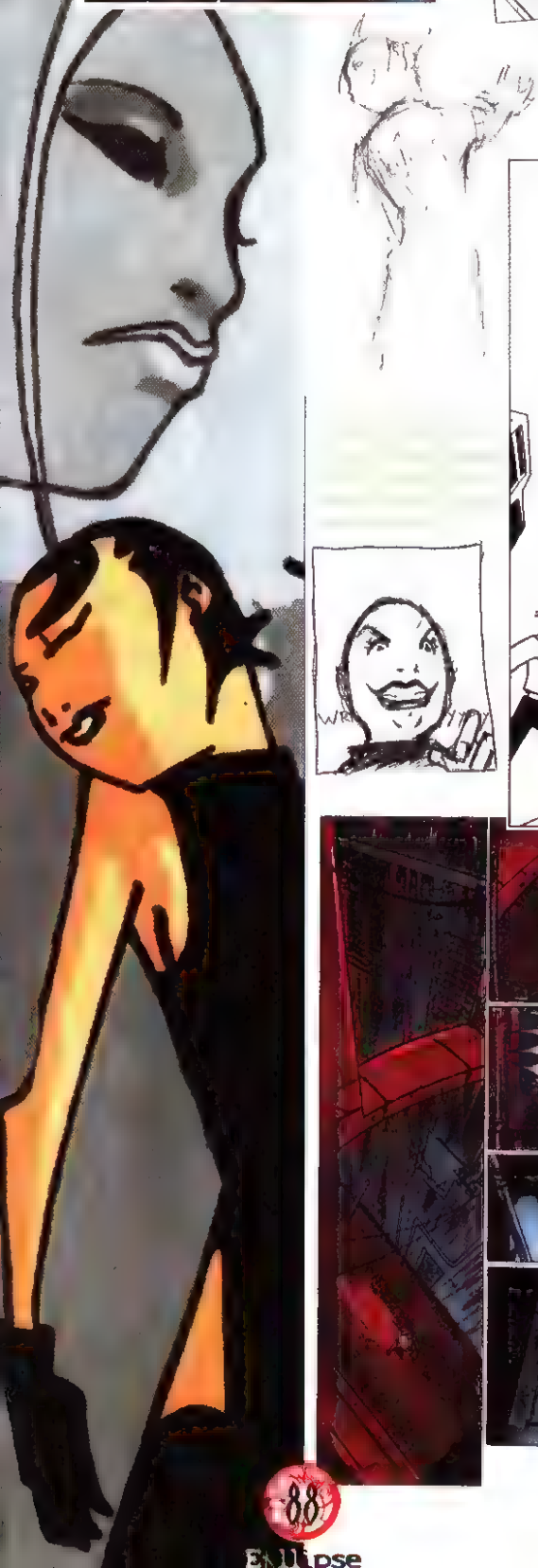
J'aurais aimé faire un découpage à la japonaise mais en France on peut pas encore se permettre de faire des 200 pages tous les deux mois. Du coup il fallait que j'aille vers la BD européenne qui rigole pas au niveau du découpage. Et pour ça, je remercie encore Bengal.

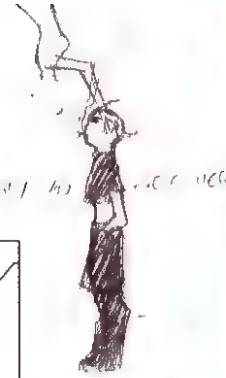
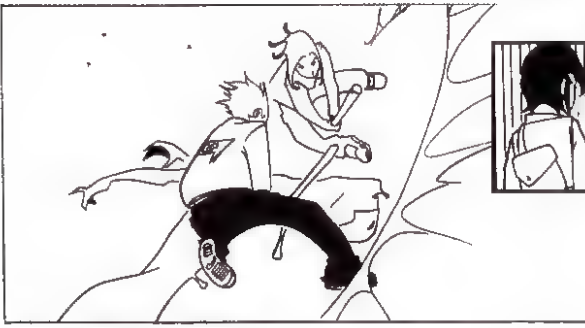
E *...qu'est-ce qui t'as poussé à faire ton scénario ?*

On m'a pas proposé de scénariste, ni confirmé, ni débutant, donc (rires)...

E *...c'est donc ton éditeur qui t'a conseillé de raconter ta propre histoire ?*

Non, en fait au départ je voulais le faire, enfin j'avais des petites idées mais fallait les mettre en boîte. Quand j'ai rencontré le fameux Rodolphe Soublin, je savais ce que je voulais : un truc pas forcément hyper sérieux mais avec des morceaux dedans, et puis je voulais pas qu'on m'impose du n'importe quoi à la "laisse tomber". Je voulais surtout faire régner Pierre Bellemare. Je veux que mes bonshom-





mes parlent comme moi, je peux pas faire un truc prétentieux avec mes vannes à la Denise Fabre.

E -> **ierre Bellemare ?**

The king ! Quand il te vend une cafetière, c'est pas intermarché, t'as pas d'argent, t'aimes pas le café, tu l'achètes, t'as pas le choix ! Sur le télé achat, y'a un effort fait sur ce mec, c'est un monstre !

E -> **es influences BD ?**

Surtout les manga, sinon y'a Spoon et White, HK aussi m'a vraiment fait avancer...

E -> **le but de ta BD ?**

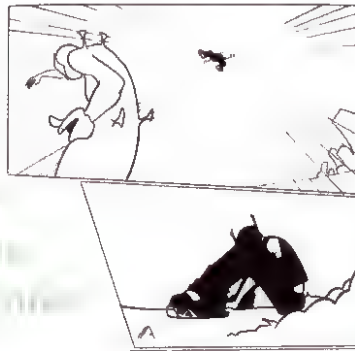
Gagner de l'argent. Sinon, j'ai pas de morale, je suis pas un passeur de message, je me sens pas capable de faire un truc pour les générations à venir, j'aimerais bien que les lecteurs passent un bon moment avec mes personnages, qu'ils s'amuse comme moi je me suis amusé.

E -> **techniquement ?**

Le plus important c'est le story board, cadrages et découpage. On peut être nul en dessin et être un roi de la narration.

E -> **Et sur la façon de faire une histoire ?**

Il faut la vivre : quand je fais une scène, si Armand marche dans la rue, c'est à moi qui parle, ou bien c'est moi qui suis en subjectif, faut s'impliquer complètement. Raconte ton histoire, c'est tout !



E -> **quel est le rôle de l'éditeur dans la création de ta BD ?**

Dans la mienne, il était important, le Rodolphe Soublin. On s'est rencontré, on a discuté et c'est passé. Ensuite il s'est comporté comme l'éditeur que tout le monde aimerait avoir, il m'a aidé à devenir professionnel dans l'esprit et dans le trait, j'ai gagné des levels grâce à lui et peut-être une poignée de gens mais c'est tout... Je crois qu'en BD, pour l'auteur, le plus important c'est l'éditeur. Si le gars fait du n'importe quoi, c'est l'éditeur qui doit le calmer ou le pousser. Les maisons d'éditions sont trop frileuses, c'est pour ça que la BD reste cartonné, 46 pages, etc. En Europe on la qualité mais on a pas encore calculé que la BD c'est pas uniquement pour les papas.

E -> **es conseils ?**

C'est tendu comme question ! Ca fait un peu prétentieux de donner des conseils alors que je débute. Je crois qu'il faut que les gens sachent qu'il y a du bon dans tous les genres, il faut pas rester hermétiques. Et surtout faut montrer qu'on en veut, moi je suis un rageur, alors les gens qui croient en moi j'essaye de pas les décevoir. Il faut foncer, pas lâcher l'affaire !



Nightwish

NOUVEAU ALBUM

Wishmaster

Edition française
bonus cd-rom track



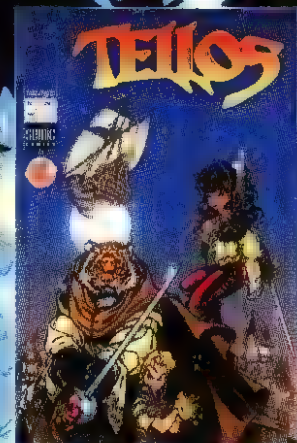
www.xilibis.com

XIII BIS
RECORDS

TELLOS

C'est magique !

son logo et tous les personnages qui s'y rattachent sont © 1999 Todd Dezago et Mike Wieringo. © 2000 Semic pour la version française.



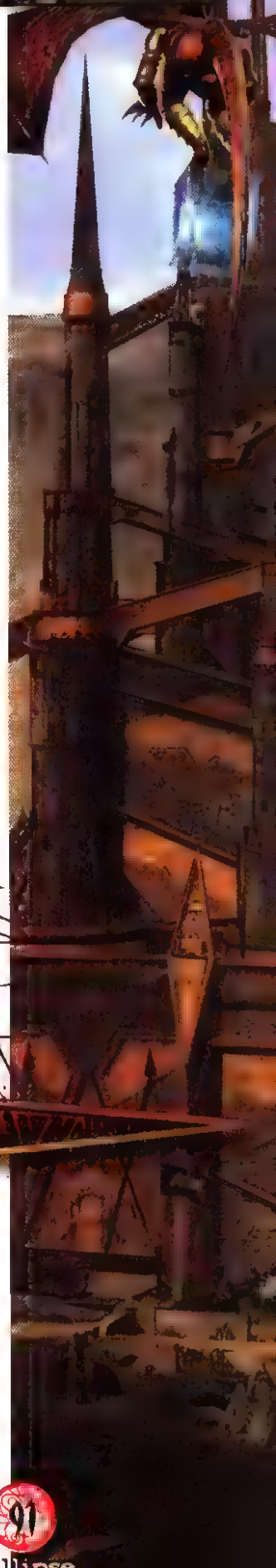
68 pages - 29 francs

Deuxième numéro
en mai 2000

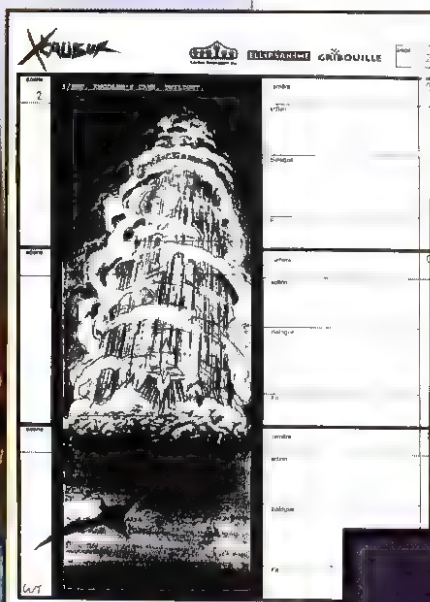
Couverture de Crisse

En vente en kiosques et librairies spécialisées

semic
COMICS



Après avoir osé le pari fou d'adapter Tintin en série animée, au risque de froisser les tintinophiles et avoir rêté l'exploit avec Black et Mortimer, Ellipse se lance dans une nouvelle folie : la première série animée entièrement en 3D, Xcalibur.



En 26 épisodes de 26 minutes, avec Philippe Druillet pour les designs, l'épée magique semble bien affûtée pour trouver son public dès sa diffusion, prévue en janvier 2001 sur France 2 et Canal +.

Loin de l'univers de Babar, Xcalibur est plutôt destiné aux ados. Mais il y a fort à parier que les fans d'heroic fantasy et de jeux vidéo de tous âges s'y pencheront avec beaucoup d'intérêt. Amélie Aubert, directrice d'écriture et Jean-Marc Geyer, producteur exécutif, nous ont reçu pour nous éclairer sur cette aventure en trois dimensions.



EK : Tu es producteur exécutif sur Xcalibur. En quoi consiste ton métier ?

JM Geyer : Je me définirais comme celui qui est capable de trouver les compromis entre le cadre économique et le projet artistique de la série.

EK : Comment décrirais-tu le genre de cette série, de l'heroic-fantasy baroque ?

Amélie Aubert : On est dans l'univers de Druillet qui est effectivement un univers assez baroque. mais il y a aussi de la magie et un côté fantastique.

Nous nous sommes très librement inspirés de la légende arthurienne. On essaie de s'en démarquer, tout en y faisant régulièrement référence par exemple en trouvant des noms proches mais différents : l'épée est Xcalibur, le jeune roi : Arthus. En fait on se situerait plutôt en amont de la légende, dans un monde parallèle, où passé et futur se mêlent. Quand on avait écrit la bible (c'est un guide de scénarisation, un cahier des charges qui inclue une partie technique, le déroulement des épisodes, et surtout l'univers de départ), on parlait même d'un cataclysme qui mélangeait passé, présent et futur. On a donc défini l'univers, sa genèse, la géographie des lieux, et trois races : les Sylphées qui sont des êtres féeriques, les barbares, et les Chogis, des espèces de moines qui gardent jalousement le savoir...

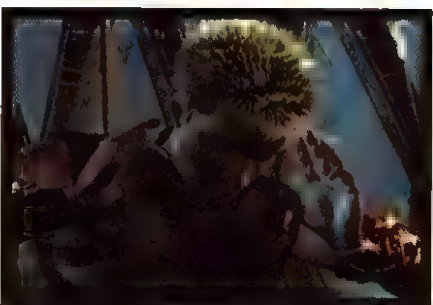


EK : Peux-tu nous en dire un peu plus sur l'histoire et les personnages ?

AA : Au départ, il y a l'épée : Xcalibur. Elle est l'objet de beaucoup de convoitises. C'est une épée de justice, détenue par Djana. Elle lui permet de protéger le royaume face aux forces de Kwodahn. Elle est capable d'amener des solutions ultimes par ses pouvoirs, et il était nécessaire de lui trouver des limites ! C'est donc avant tout une arme défensive, elle puise son énergie dans celui qui la porte. Il y a également un grimoire : le livre de vie. C'est l'accessoire qui permet à Herik, un jeune Chogi, d'anticiper un certain nombre de choses, de se protéger, d'avoir le bon comportement au bon moment. Le livre est un personnage à part entière au même titre que l'épée.



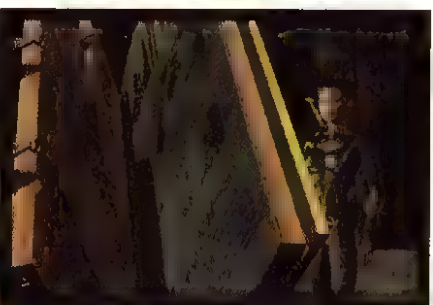
Mais j'ai surtout eu envie de faire des personnages très humains, avec des forces et des faiblesses. Il y a des intrigues parallèles. Par exemple, Tara, une barbare, n'apparaît qu'à partir du troisième épisode en rencontrant les personnages principaux, Herik et la princesse Djana. Mais elle deviendra peu à peu un personnage essentiel. Ils vont être confrontés à des problèmes et des quêtes personnelles, en plus de leur rôle de protecteur, ainsi Djana a plus d'une raison de combattre Kwodan, et Herik sera amené à questionner l'ordre des Chogi.



Nous voulions qu'à son terme, la quête amène à l'épée telle qu'on la connaît. On a vraiment insisté sur l'évolution, des personnages, du groupe, et du monde lui-même.

EK : Comment faites-vous pour dérouler la trame sur plusieurs épisodes ?

AA : La série a un caractère évolutif. C'est souvent vrai pour l'ensemble des séries que l'on peut voir. Mais dans Xcalibur, c'est assez marqué. Il y a quatre grands cycles, et les héros y découvrent l'univers et ses secrets en même temps que nous. Pour chaque épisode l'action se suffit à elle-même, mais il existe une seconde lecture que l'on ne peut comprendre que si on a vu les épisodes précédents : Xcalibur est un enjeu constant. Ça représente une grosse contrainte au niveau de l'écriture, parce que chaque épisode doit être visible à lui seul, mais qu'en même



temps il définit une part de l'univers assez complexe, puisqu'on jongle aussi avec des paradoxes temporels et des flashbacks.

EK : Comment se passe la phase d'écriture des scénarii ?

JMG : Amélie Aubert est en relation avec Benjamin Legrand et Philippe Druillet d'une part, et d'autre part avec Didier Pourcel, le réalisateur. Sur la trame principale, ils ont développé 26 épisodes de 26 minutes. Amélie anime une équipe de quatre à cinq scénaristes qui travaillent avec elle sur trois à quatre épisodes chacun.

Robert Rea, producteur délégué, est très impliqué avec Amélie dans le développement des concepts phares de chaque épisode. Ceux-ci sont ensuite présentés aux scénaristes qui choisissent ce qu'ils souhaitent écrire. Puis, ils présentent un synopsis et ce qu'on appelle un séquencier, où on va plus loin dans les détails scénaristiques, et qui est très poussé dans les descriptions. Enfin on s'intéresse au scénario définitif qui présente les dialogues et des propositions de découpages de scènes.

EK : Et comment se passe la collaboration entre les auteurs et le designer, Philippe Druillet ?

JMG : Les concepts généraux et les éléments dramatiques ou iconographiques sont traités par Druillet, Legrand et Amélie Aubert. Ils travaillent ensemble sur les grandes lignes de la trame narrative des épisodes et les caractéristiques des personnages principaux au cours de brainstormings. Druillet dessine en fonction de ces conversations. Mais il ne s'arrête pas à son rôle de designer, il reste réactif sur l'écriture.

EK : A l'issue de l'écriture comment se passe la fabrication ?

Elle débute par la modélisation qui cherche avant tout à être fidèle à l'univers de Druillet. Philippe connaît bien la 3D et ses impératifs, il a également touché au cinéma. Je crois qu'il aime travailler avec l'influence d'un groupe, d'une tribu. À Angoulême, l'équipe Gribouille est très équilibrée, elle a su créer un climat de confiance avec lui. Ils travaillent dans des conditions de rêve dans un petit château du quatorzième siècle !

EK : Xcalibur est une coproduction internationale. Comment se passe la collaboration entre chaque pays ?

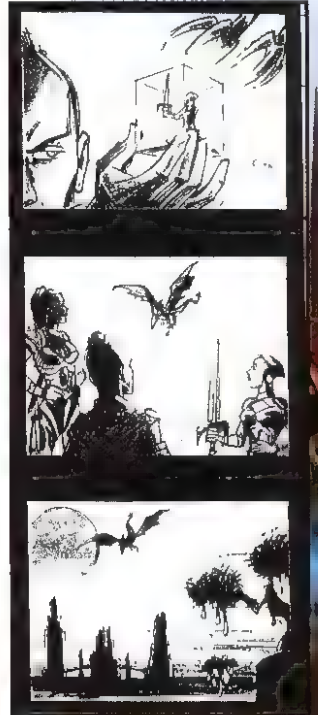
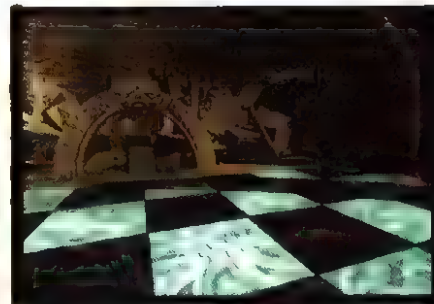
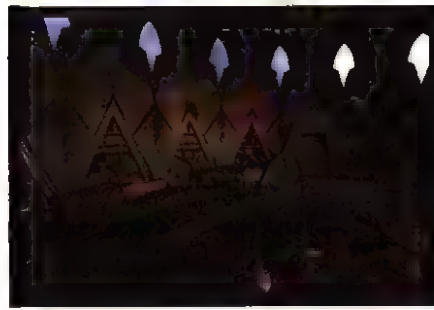
JMG : Il y a un circuit entre les différentes boîtes. Pour la partie française, Ellipse est en charge de l'écriture et de la coordination générale, Gribouille de la modélisation et de l'interprétation de l'univers de Philippe Druillet, et Ex Machina de la capture de mouvement destinée à l'animation des personnages.

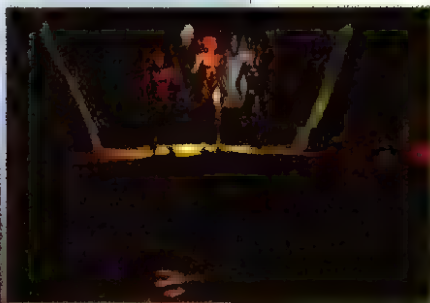
La partie canadienne représentée par Motion Interactive a en charge l'animation des keyframes, l'intégration des courbes de motion capture et les rendus des plans définitifs.

Il y a également certains éléments ou personnages qui sont sublimes sur papier mais que l'on a toutes les difficultés du monde à modéliser ou animer. Un feedback s'est donc créé avec Druillet, et ses dessins évoluent au gré des impératifs techniques ou des remarques des différents coproducteurs.

En plus on est parfois confrontés à des problèmes culturels. Par exemple, un personnage comme Tara, qui initialement avait la poitrine un peu à l'air, passe plus difficilement sur le continent américain.

Il y a des sensibilités un peu différentes, mais en général, travailler ensemble nous permet d'obtenir un bon feedback sur notre travail.





EK : Pourquoi avoir choisi la 3D pour Xcalibur ?

JMG : L'objectif était d'être le plus réaliste possible, et même en faisant appel à des dessinateurs hors-pair comme dans les grandes productions américaines en 2D, on ne pouvait espérer obtenir le rendu souhaité.

Dans Xcalibur, toutes les rotations des personnages fonctionnent car elles sont exactes.

On n'a pas de problèmes de perspective, on a un cadrage impeccable, il n'y a pas de souci

de modification du design-pack des différents personnages d'une scène à l'autre.

La 3D nous est venue comme une évidence. En dessin traditionnel, il ne se serait pas dégagé un tel réalisme !

EK : Pourquoi ce réalisme à tout prix ?

JMG : C'est un choix de départ des créateurs du projet. Il est clair que ça comportait un risque. Quand je suis arrivé dans cette équipe, c'est ce défi qui m'a séduit.



Lorsqu'on a fait les premiers designs, les gens s'y habituaient progressivement. Prenons l'exemple de Lara Croft. Elle reste à sa place de personnage artificiel, malgré les possibilités d'aller plus loin dans la modélisation, elle évolue mais comme un design de voiture. C'est subtil ! Il y a une notion très marketing de l'évolution des formes de la jeune et plantureuse Lara Croft ! De fait, plus tu pousses le détail et plus le regard du spectateur est exigeant. Par exemple, on voulait améliorer la définition de la peau, mais ensuite on trouvait que les yeux ne collaient plus au personnage, etc.

Il y a une réelle rupture entre le côté anecdotique d'un personnage "cartoon", où on admet de certaines conventions psycho affectives (par exemple dans le manga l'expression est résumée dans le regard), et un personnage comme celui de Djana qui exige une animation très fine pour procurer le sentiment de réalisme. Ça se traduit par des heures de travail supplémentaire pour les infographistes et des difficultés accrues pour gérer des modèles de plus en plus complexes. Quand tu rajoutes du réalisme au niveau des cheveux ou du regard, le personnage est de plus en plus lourd à gérer, parce qu'il faut animer ces éléments supplémentaires.

EK : Comment se passe la découverte de cette nouvelle technologie. Une production 3D de cette ampleur, c'est inédit en France ?

JMG : C'est sûr que l'on essuie un peu les plâtres. La série est animée à 80% en motion capture optique. C'est une technique dérivée de l'industrie médicale qui servait à détecter les amplitudes de mouvements des patients pour la pose de prothèses ou pour la kinésithérapie. En multipliant le nombre de capteurs, on arrive à avoir un personnage en entier. Cette technique permet d'animer les personnages de façon beaucoup plus fluide et réaliste et également beaucoup plus rapidement.



Les derniers 20% sont réalisés en animation keyframe. C'est un procédé plus proche de l'animation traditionnelle 2D qui consiste à réaliser une interpolation entre deux positions pour créer l'impression de mouvement.

Cette série est assez ambitieuse puisque cette animation hybride nous contraint à repousser régulièrement les limites technologiques, mais on commence à avoir de bons résultats. Au niveau l'animation faciale, par exemple, il y a des regards qui sont assez magiques et très émouvants chez les personnages féminins !

EK : Pourquoi utiliser encore le keyframe et pas exclusivement le motion capture ?

JMG : C'est encore le seul moyen pour réaliser certains sauts acrobatiques et les cascades. Le keyframe représente cependant un surcoût puisqu'il faut énormément de temps pour réaliser les animations alors que le motion capture nous offre à la fois un plus grand réalisme et une plus grande productivité.



EK : Quelles sont les différences de production entre la 3D et la 2D ?

JMG : Les étapes de fabrication sont différentes mais en 2D comme en 3D, la période de gestation est d'environ de deux mois et demi à trois mois par épisode.

Les étapes communes entre la 2D et la 3D se situent en amont de la fabrication, du script à l'animatique.

La modélisations des décors, personnages et accessoires sont réalisées parallèlement à ces premières phases qui autorisent des corrections très précises. Un dépouillement technique établit la liste des animations qui seront réalisées en motion capture ou en Key-frame. Une série de "line tests" en rendu simplifié est ensuite éditée permettant d'apprécier la composition des plans (valeur de cadre, intégration des animations, rythme).

Au terme de cette étape, les plans sont envoyés au calcul définitif puis au "compositing". A compter de ce moment le circuit est identique à toute production c'est à dire montage final et post production.

Un des intérêts de la 3D est que l'on peut choisir son cadrage et le modifier à l'infini. En 2D, pour changer un seul plan, il faudrait tout recommencer. Ici on peut y revenir comme on veut !

EK : Ca apporte donc une liberté artistique ?

JMG : Oui et non... Il faut se méfier de ce genre de liberté. Par moment, ça n'apporte pas grand-chose sur le plan artistique. Je trouve qu'en général la réalisation 3D est souvent une exhibition technique de machinerie et de mouvements. Ça reste encore très "démonstratif".

Avec Xcalibur, nous cherchons à nous rapprocher d'un langage cinématographique, live action, en dissimulant la partie technique au profit du récit. On organise donc une réunion de travail lorsque le scénario est à un stade assez avancé où on réunit les principaux intéressés.

EK : Les productions Ellipse sont destinées le plus souvent un public jeune voir très jeune. On se souvient tous de séries comme Babar ou Tintin. En revanche, pour Xcalibur vous visez un public plus âgé ...

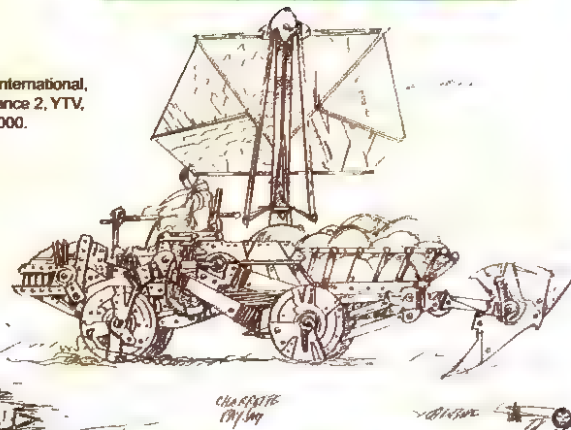
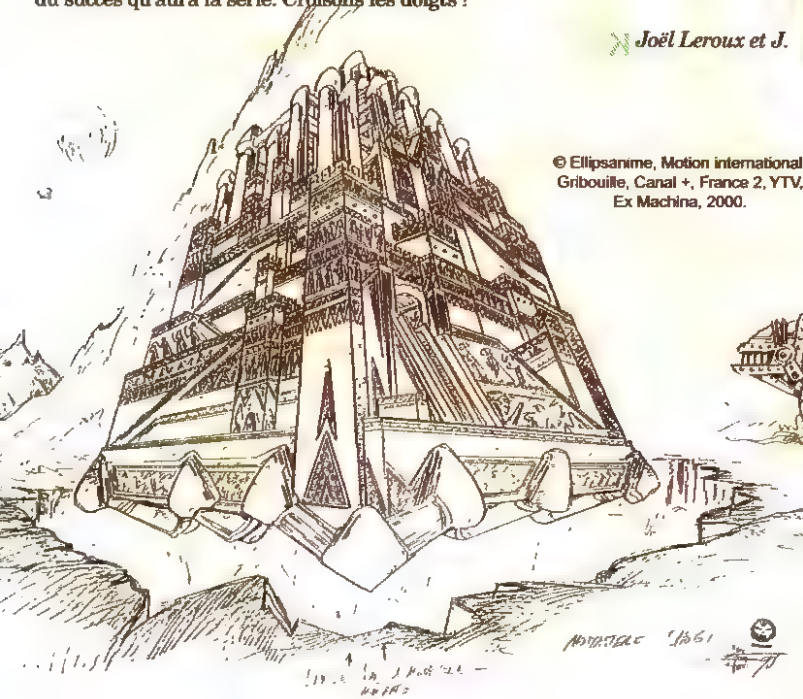
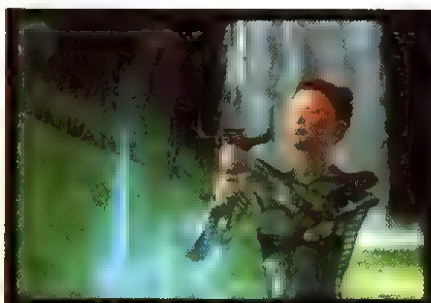
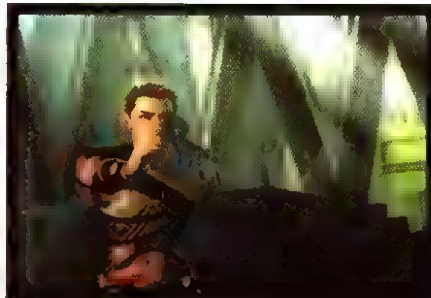
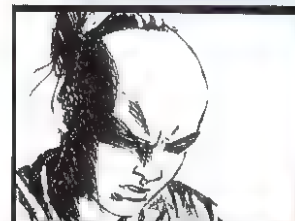
JMG : Le cœur de la cible est résolument adolescent. Mais à cela s'ajoute le public adulte qui a grandi avec la bédé ou le jeu de rôle, qui poursuivent ou qui sont nostalgiques. Avec un projet comme Xcalibur, on pourrait toucher un public bien plus large que prévu. Il y a peut-être une demande importante sur le marché du public adulte.

EK : A la fin du vingt-sixième épisode, on voit une fin, ou une "fin-trois-petits-points" ?

JMG : Bien entendu, il nous reste la possibilité de réaliser une suite même si la fin peut se suffire à elle-même. Cela dépendra de la volonté des auteurs et aussi du succès qu'aura la série. Croisons les doigts !

Joël Leroux et J.

© Ellipsanime, Motion international,
Gribouille, Canal +, France 2, YTV,
Ex Machina, 2000.





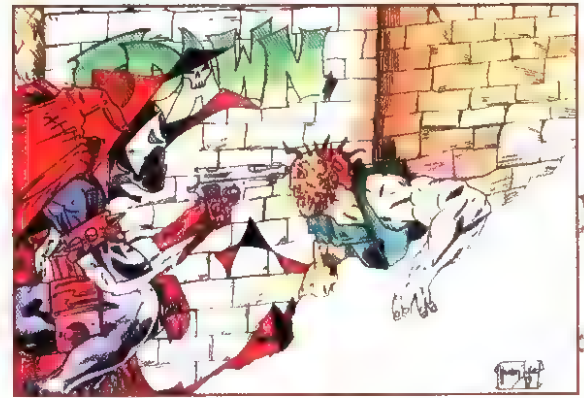
Une maquette originale pour ce courrier des lecteurs... Dernièrement, on a reçu beaucoup d'images et peu de questions alors voilà : plein d'illustrations et peu de texte. On ne sait pas encore faire une vache à partir d'un gigot mais ça ne saurait tarder ! Merci tout particulièrement à tous ceux qui nous ont adressé des courriers et qui ne sont pas publiés ici.



↳ Fabien Robakovsky

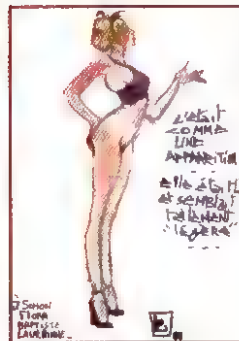


↳ Ci-dessus et le Spawn à droite : Julie Herler



"Le petit novice que je suis a trouvé en votre magazine le chaînon manquant de la BD."
Edouard, Ste Geneviève des Bois.

Encadré, J.M Minguez colorise un dessin original d'Alberto Varanda publié par CinéFlash.



↳ Ci-dessus, un dessin de Pierre Lambert, Angoulême



Studio ResureXion



↳ Ci-dessus, un dessin plein de couleurs ! Et si vous ne l'aviez pas reconnue, c'est Aspen qui est dans la bulle. Par Brice Plagnol.

Ci-dessous et à droite : Mouah de Bordeaux, plus connue sous le nom de Magali Villeneuve. 1



"Où peut on trouver la vidéo de Tenshi No Tamago ?"

Lanie, Càchan.

Il y a eu beaucoup de problèmes de droits autour de ce titre, tu pourrais peut être chercher sous le nom anglais Angel Egg.

Les Fiches d'Encre

Ci-dessous, un petit SD (Super Deformed) tout mignon de Laetitia Plunet



Ci-dessous, Mattia Bouvier (M.B) montre en quelques coups de pinceaux et de crayons ce dont il est capable...



→ Croquis de Sébastien Axisa qui fait parti d'une association dont le site web (multimania.com/burps2010) expose de jeunes talents. Il y a aussi une page contact et petites annonces.



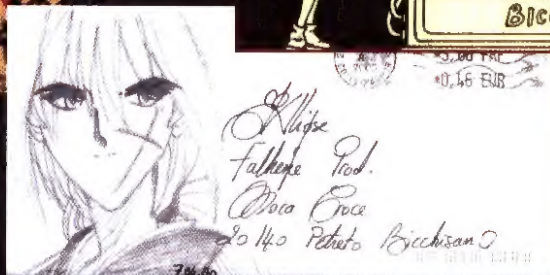
M.B



→ Ci-contre et ci-dessous, quelques enveloppes toutes déguisées qui nous ont été envoyées. On a trouvé l'idée plutôt sympathique alors on les partage avec vous.



Habile transition de Alexandra Bertrand D.



"Comment se procurer tout David Mack ?"
Gwendal, Rennes

En VF, il faut voir chez Génération Comics (Marvel France) ; en VO, c'est Image Comics qui l'édite.



M.B

"Dans le dossier Rédemption, pourquoi avoir parlé d'Evangelion alors que c'est un anime ?"

Laetitia Plunet, Ploufragan.

Pas seulement ! Le manga Neon-Genesis Evangelion existe chez Glénat (le tome 5 devrait sortir en mai !)...



→ A gauche, une Aspen dessinée par Brice Plagnol de St Cloud. C'est fou ce qu'elle inspire nos dessinateurs !

→ Ci-dessous, deux dessins de Lanie, Cachan.



"Je suis un fan de la première heure, d'ailleurs, j'ai fait connaître votre magazine à bon nombre d'amis..."

Alexis Waechter

UN SEUL MOT :
FAITES EN AUTANT !!



Jaehes d'encre...

UNE TOILE À PARCOURIR...

UN COUP D'OEIL DANS LA MATRICE...



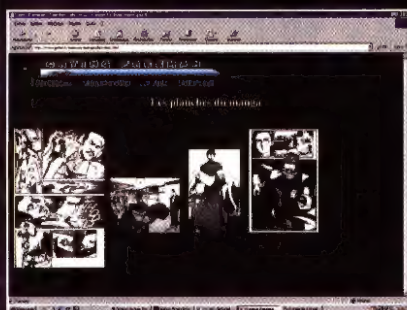
Devant l'immensité de la toile on peut se trouver rapidement perdu, afin de ne pas errer au hasard, voici, piochés dans les milliers de sites, quelques pages en rapport avec ce numéro...

www.editions-delcourt.fr

Un petit tour chez l'éditeur de **Série B** ! Il y a, entre autres, les nouveautés et les sites webs des auteurs Delcourt qui sont connectés.

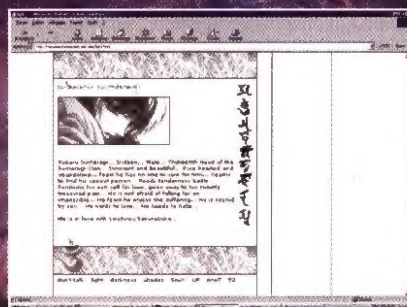
www.falthehe.com

Pour ceux qui n'ont pas la chance d'avoir les anciens numéros et pour ceux qui veulent les revoir sans en user les pages. On y trouve les principaux articles des deux premiers numéros et (parfois) un peu de l'actualité du magazine.



pixtel.fr/freeman/manga

Visite guidée de cet étrange univers où les dragons s'affrontent sans jamais se reposer. On y retrouve monsieur Yo, de Crying Freeman, qui croise le fer avec des yakuzas et des phylactères qui, eux, ne sont pas trop dangereux.

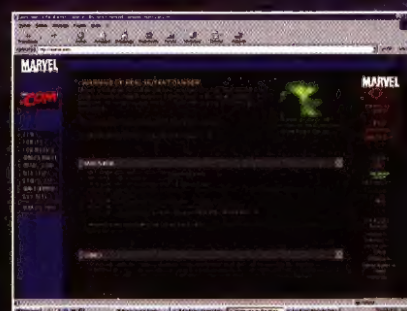


sakurazukamori.net/

Pour retrouver le studio Clamp et ses oeuvres dans un site au design sublimé. Entre ombre et lumière, la bichromie des ombres chinoises prend toute sa grandeur.

www.marvel.com

"Le" poids lourd US, avec des avant premières et plein de petits trucs sur les costumes en spandex...



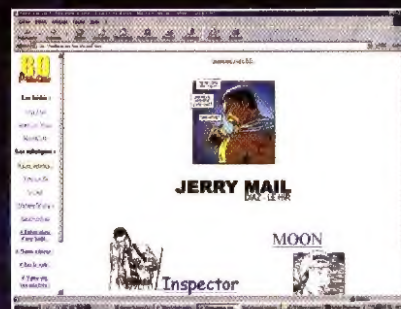
www.spawn.com

C'est un peu comme une ruelle sombre, où Sam, Twitch ou Al Simmons vous attendent ainsi que tout ce qui est issu de la Mc Farlane Corporation. Que ça se regarde, que ça s'écoute ou bien qu'on puisse jouer avec, on trouve absolument tout sur ce site. Grosse production à l'américaine et index COMPLET des titres du géant d'Image



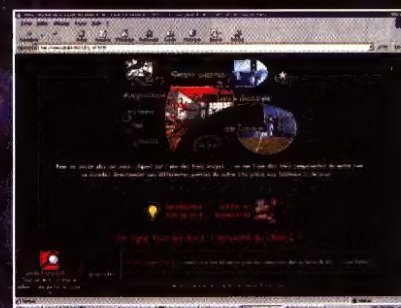
www.bedepreview.free.fr

Ce site a été créé par trois jeunes auteurs qui éditent bientôt leurs premiers albums chez Soleil. Il fourmille d'informations et est tout particulièrement digne d'intérêt pour ceux qui, comme eux, partagent leur parcours du combattant en tant que novices dans le monde de la BD. Tout, de l'idée à l'album !



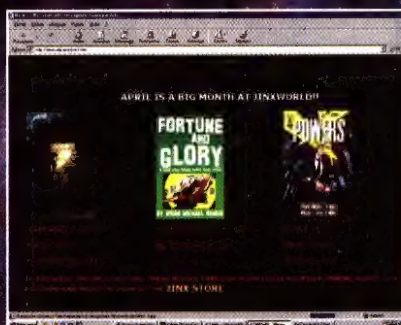
www.cnbd.fr

Le CNBDI vous ouvre ses cyber-portes et vous présente une facette insolite de l'image et des avant-premières sur les dessous du neuvième art... torride ! Ce site est très bien géré ce qui rend ses multiples rubriques faciles d'accès. Et puis il y a même un jeu ! Que demande le peuple ?



www.jinxworld.com

Avec le forum de Brian Michael Bendis ! Non content de produire sans cesse et de présenter ses bouquins en ligne, c'est un auteur disponible qui apprécie de "tchater" avec plein de gens. Il suffit évidemment, pour ce, de parler anglais...



Rendez-vous dans deux mois, d'ici là :
Ecrivez-nous :

Ekllipse@hotmail.com

Ekllipse@hotmail.com

Au sommaire du numéro 5 :

HISASHI SAKAGUCHI, *Pinceau au vent !*

Une goûte roule, un trait rageur, le vent, la pluie, et puis l'amour, la guerre...

Chaque ligne pose une note, compose un hymne à la vie. Sakaguchi, peintre du chant universel...

SERGIO TOPPI, *Calligraphures...*

Comme on arrache un corps à la pierre, comme on lui vole un geste ou un regard. Comme on dresse ces étranges évadés de la matière dans la plus troublante des émotions... S'il y avait des sculpteurs de papier, Toppi serait le premier.

BERNIE WRIGHTSON, *Encre Noire !*

Une plume à la main, caché dans l'ombre de ses pairs, il traçait de tout petits traits sur de très grandes feuilles. Meticuleusement et tout à son dessein, il entretenait ombres et lueur pâles d'histoire frissonnantes. Il était maître de l'horreur...

Le grand dossier du bimestre :

HEROIC FANTASY

Au menu :

Scotch ARLESTON.

Chronicle of the LODOSS WAR.

TELLOS.

C'est reparti pour une grande aventure ! Une seule ?

Non ! Nous partons à la découverte des terres de légendes.

Grimoire à la main, nous ferons renaître les héros d'antan et reforgeons les épées brisées...

Sans oublier :

Découvrez la suite de nos aventures au musée de la bédé, et surtout le devenir des planches de vos auteurs préférés !

Découvrez, en avant-première, les futurs talents de l'an 3000.

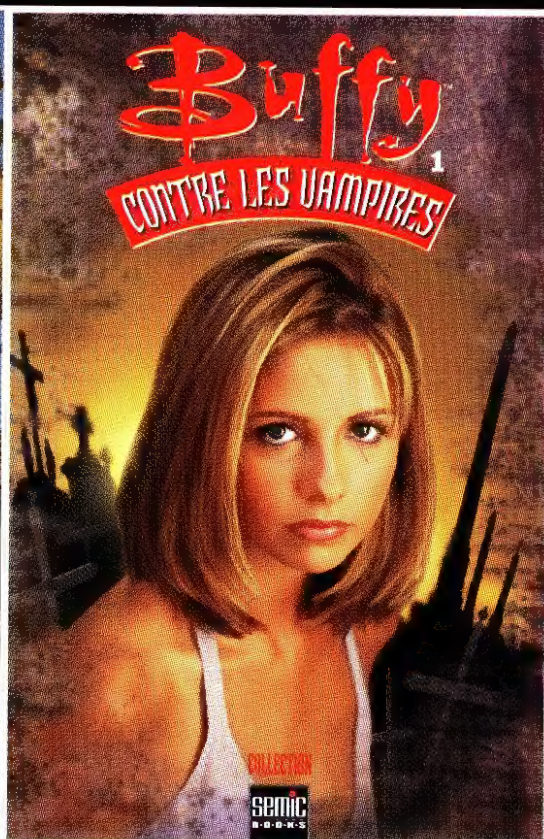
Et, bien-sûr, toutes nos rubriques habituelles : le routard-otaku, le bédéphile, comic-addict, l'exercice de style du bimestre, des bulles d'air partout et votre courrier...

RETROUVEZ **Ellipse** LE 1^{ER} SEP

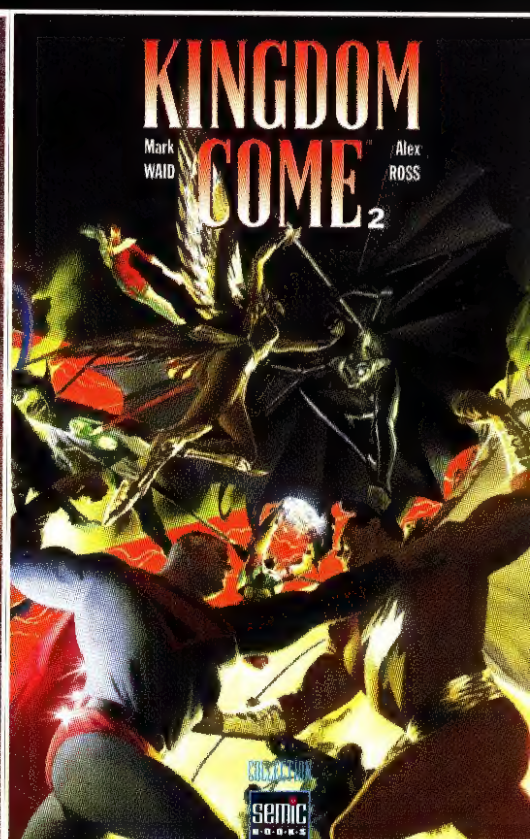
SECONDE VAGUE D'ALBUMS CHEZ SEMIC



ARCANUM N° 2 - 59 francs



BUFFY CONTRE LES VAMPIRES N° 1 - 59 francs



KINGDOM COME N° 2 - 59 francs

En vente en librairies et FNAC

COLLECTION

semic
B.O.O.K.S